

DibujArte

Book

13



VANGUARDIA
EDITORES

No. 13

\$49.90

www.vanguardiaeditores.com

Módulo Técnicas

Tomo **ESPECIAL**
Cómo Dibujar Cómic



DibujArte **Book**

TOMO 13

ESPECIAL
CÓMO DIBUJAR
CÓMIC

DIBUJARTE BOOK No.13 es publicada por **EDITOPOSTER S.A.**

Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tel./Fax.
13-23-0-100.

Preprensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100.

Impresa en PROCESOS INDUSTRIALES DE PAPEL S.A. de C.V Tel.576-0183

Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102, Cert. de Licitud de
Título SEGOB Exp. 1/432"00""01"/15273 No.11742 Cert. de Licitud de
Contenido SEGOB Exp. 1/432"00""01"/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de
Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero
No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio
Rendón 87 México, D.F.

Dist. Foránea: CODIPLYRSA S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F.

En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101
Col. Xocoyahualco, Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080.

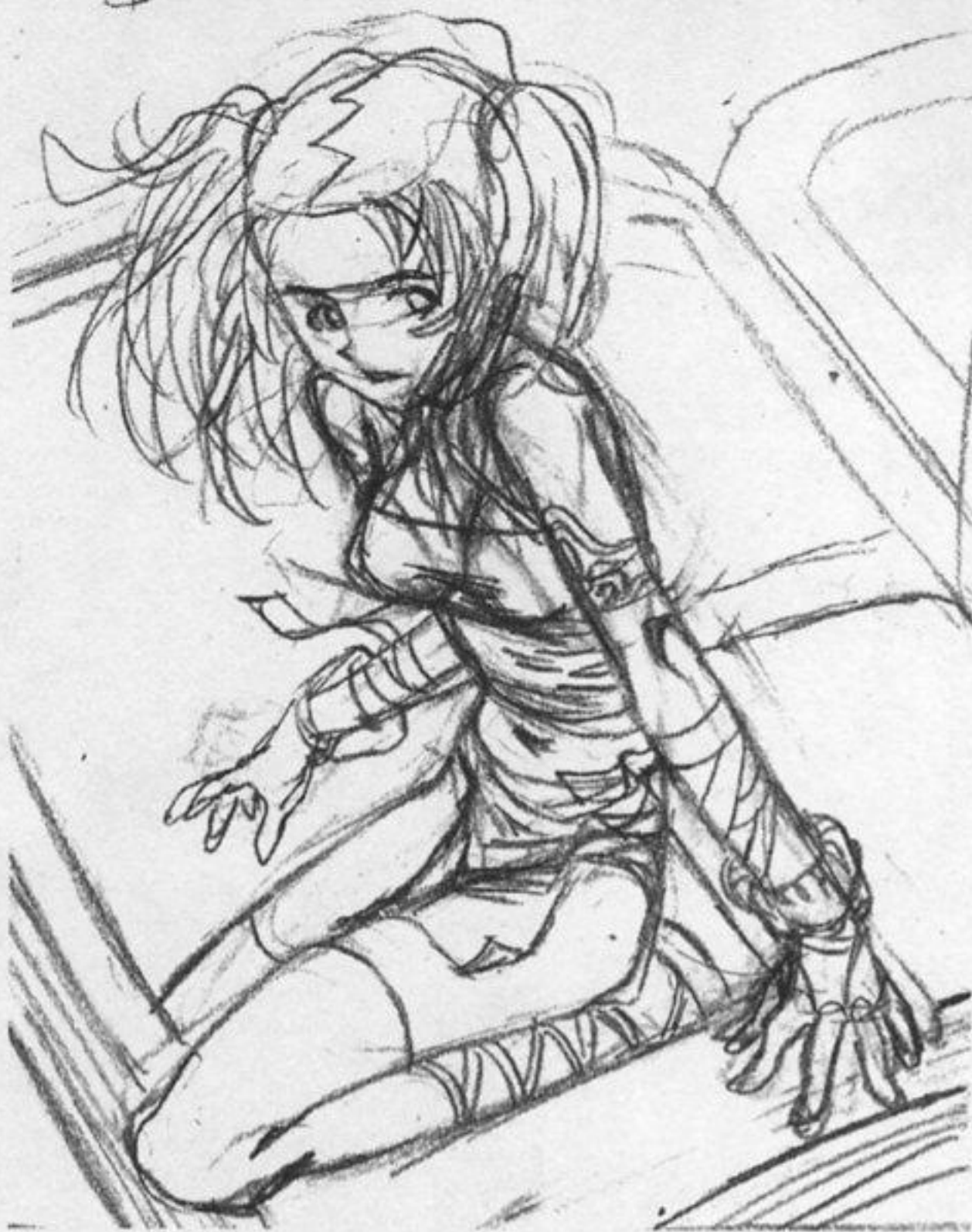
Impresa en México Copyright © 2002 Fecha de publicación: ABRIL 2008.

Dibujarte ® es marca registrada ante el Instituto Mexicano de Propiedad
Industrial No. de registro 937964.

Publicación Mensual.

CONTENIDO

Consejos para realizar un guión para cómic	08
Cómo crear una historia	14
Tema	16
Premisa	16
Argumento	17
La idea	20
Ideas	21
Ampliar nuestro conocimiento del tema	28
La premisa	29
Buscando ideas para una historia	35
Los personajes	37
El guión	39
De qué trata la historia	54
Dónde ocurre	55
Cuál es el género y estilo	56
Presentación de los personajes	57
El desarrollo de la historia	59
Principio	60
Activar el detonante	62
Fin del planteamiento	64
Confrontación	65
La resolución	66
Final	67
El story board	86





CONSEJOS PARA REALIZAR UN GUIÓN PARA CÓMIC





Como dibujantes que aspiramos a realizar cómics tenemos la necesidad de expresar nuestras ideas, sueños e ilusiones en viñetas y páginas de historieta que queremos compartir con los lectores.

La ventaja del cómic es que podemos contar historias de diferentes estilos y géneros, mundos fantásticos, historias románticas, aventuras, comedias.



No hay límite para una mente creativa que puede llegar a ser el dibujante de cómic.

Pero aunque tengamos en mente una historia con diferentes sucesos, acciones y personajes, a veces el problema al que se enfrenta el creativo es que no siempre se sabe plasmar todo ese conjunto de ideas que rondan en nuestra cabeza en un plano físico como la hoja de una página de cómic.



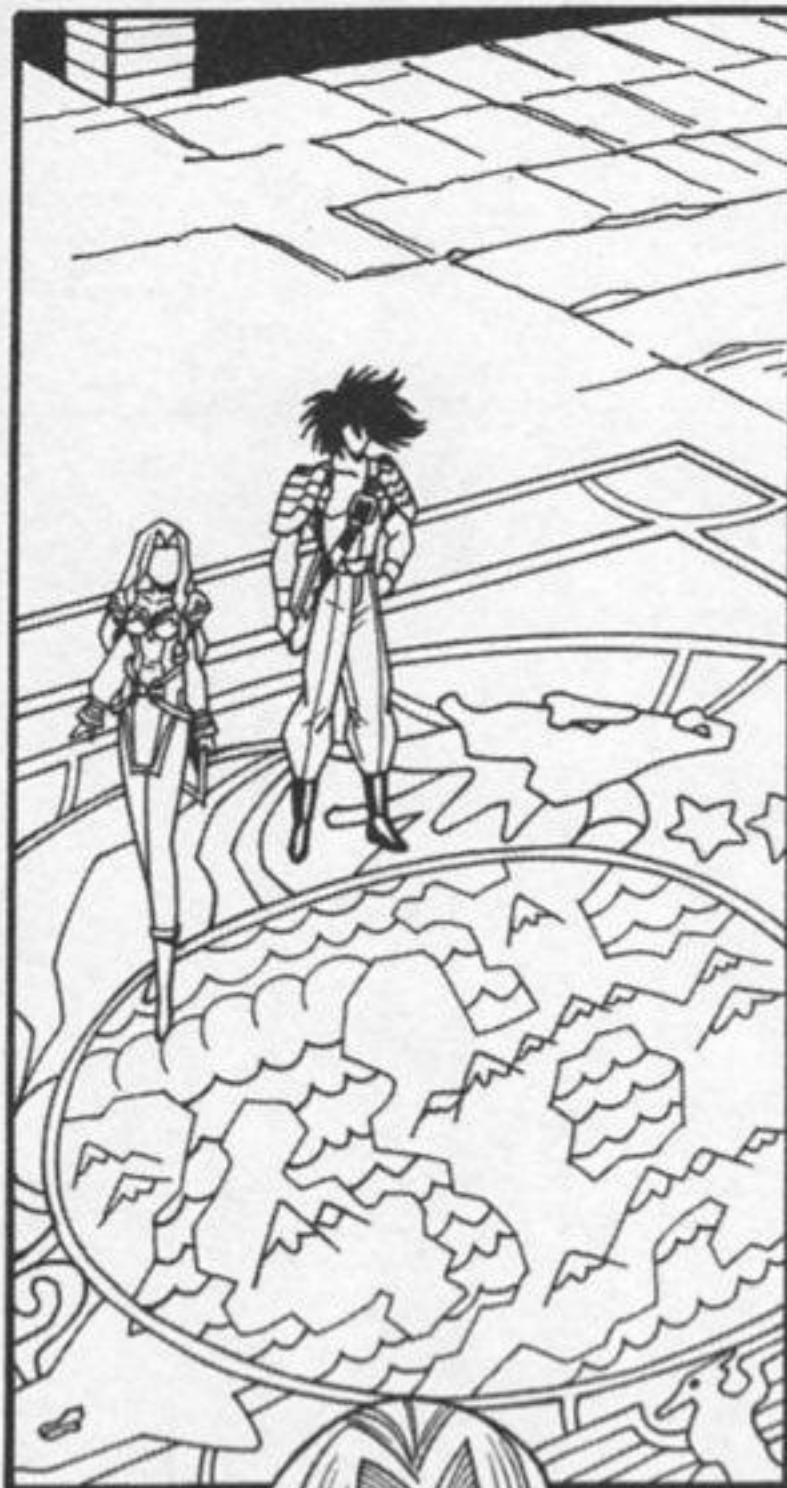
A veces es difícil sentarse a la mesa de dibujo, y empezar a realizar los trazos. Para crear un cómic es conveniente hacer una planeación de trabajo. Puedes tomar en cuenta los siguientes pasos:



Tener una idea para contar una historia.
Planear y escribir un guión.
Desarrollar personajes.
Dibujar bocetos de los personajes y pulir su diseño.

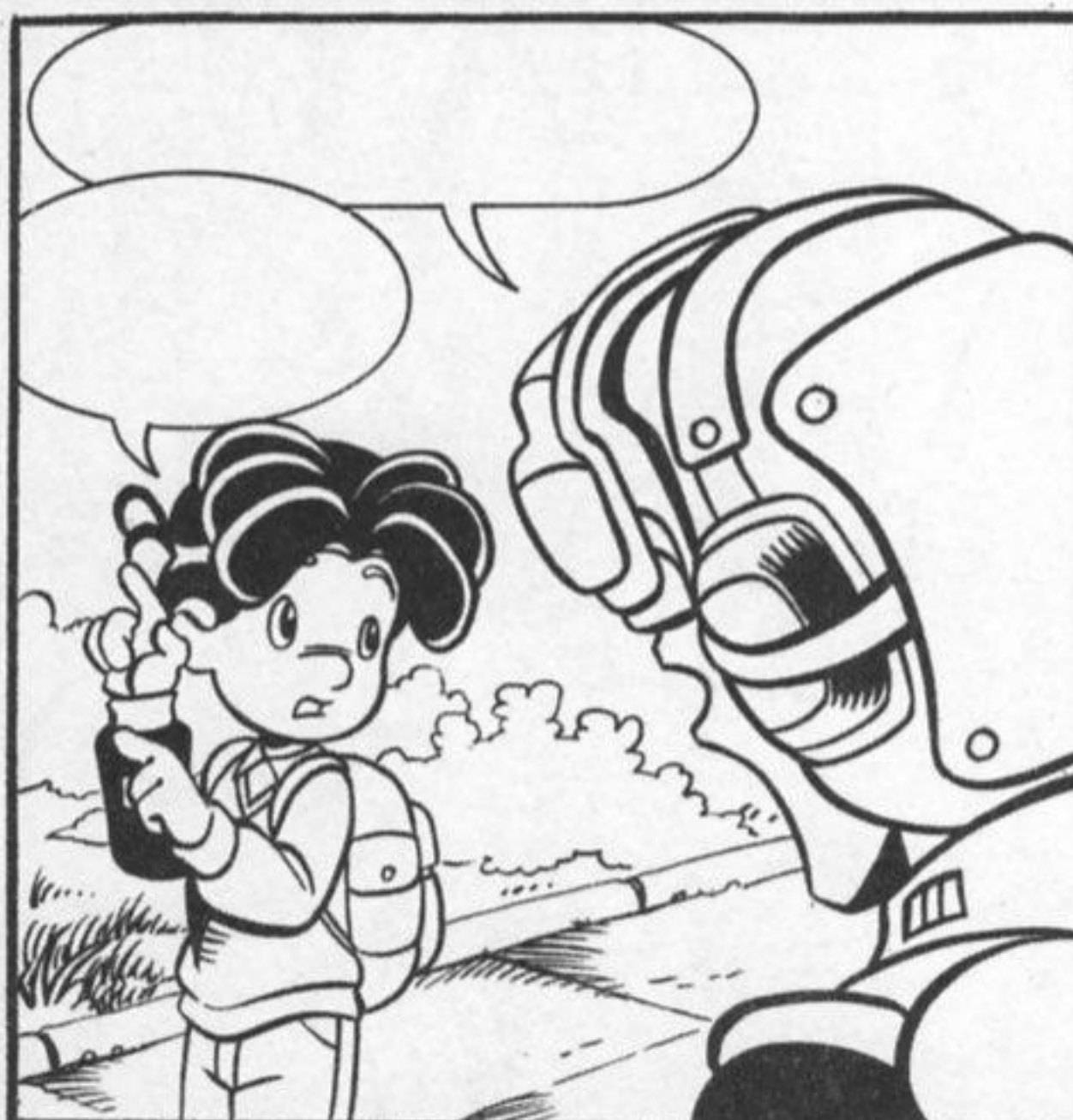


CÓMO CREAR UNA HISTORIA



Para realizar una historia debes seguir estos tres pasos:

Tema.
Premisa.
Argumento.



TEMA

Es la idea que tenemos para hacer una historia, algo que queremos decir.

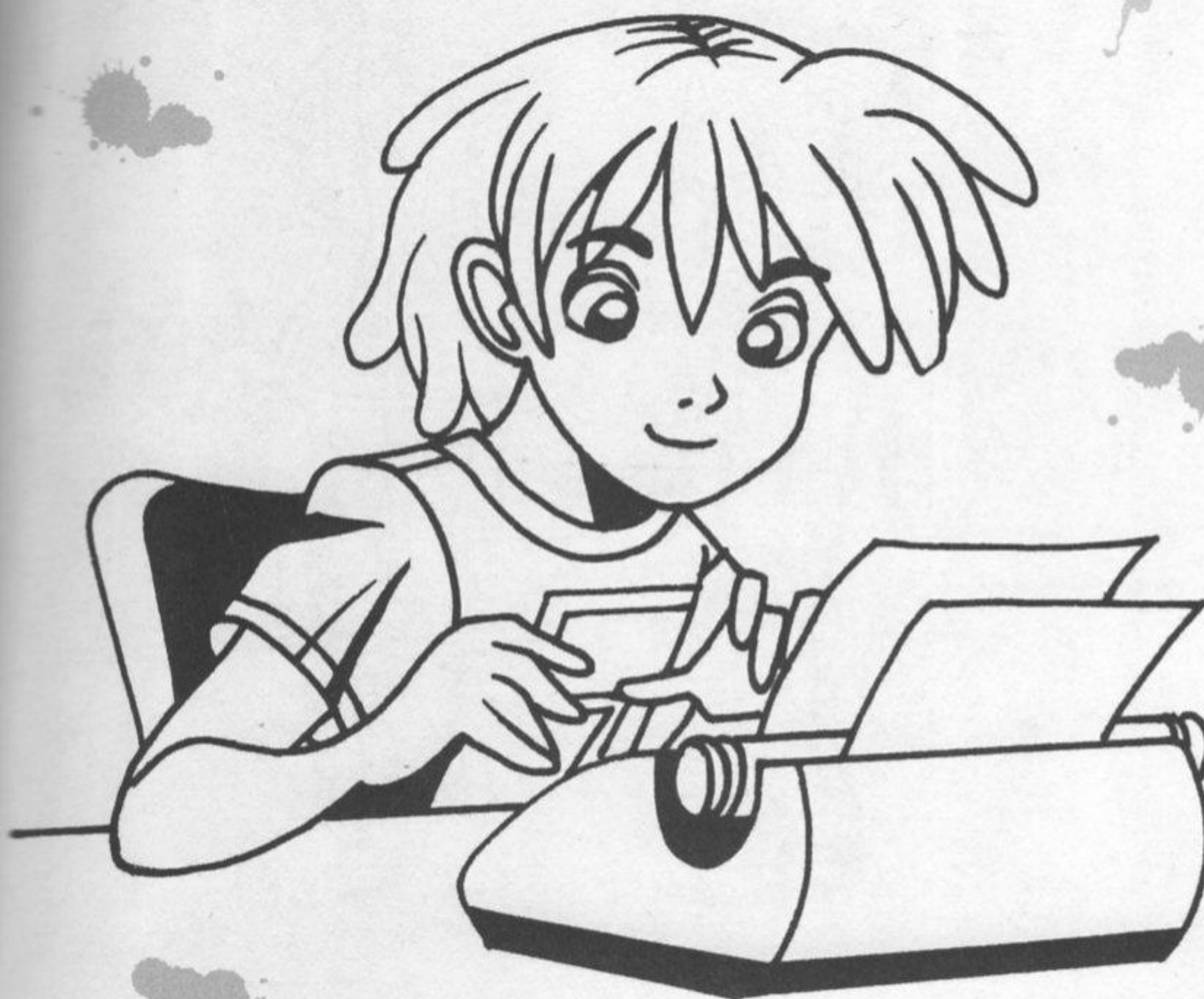


PREMISA

En donde expresaremos nuestro tema, en este caso a través del dibujo.

ARGUMENTO

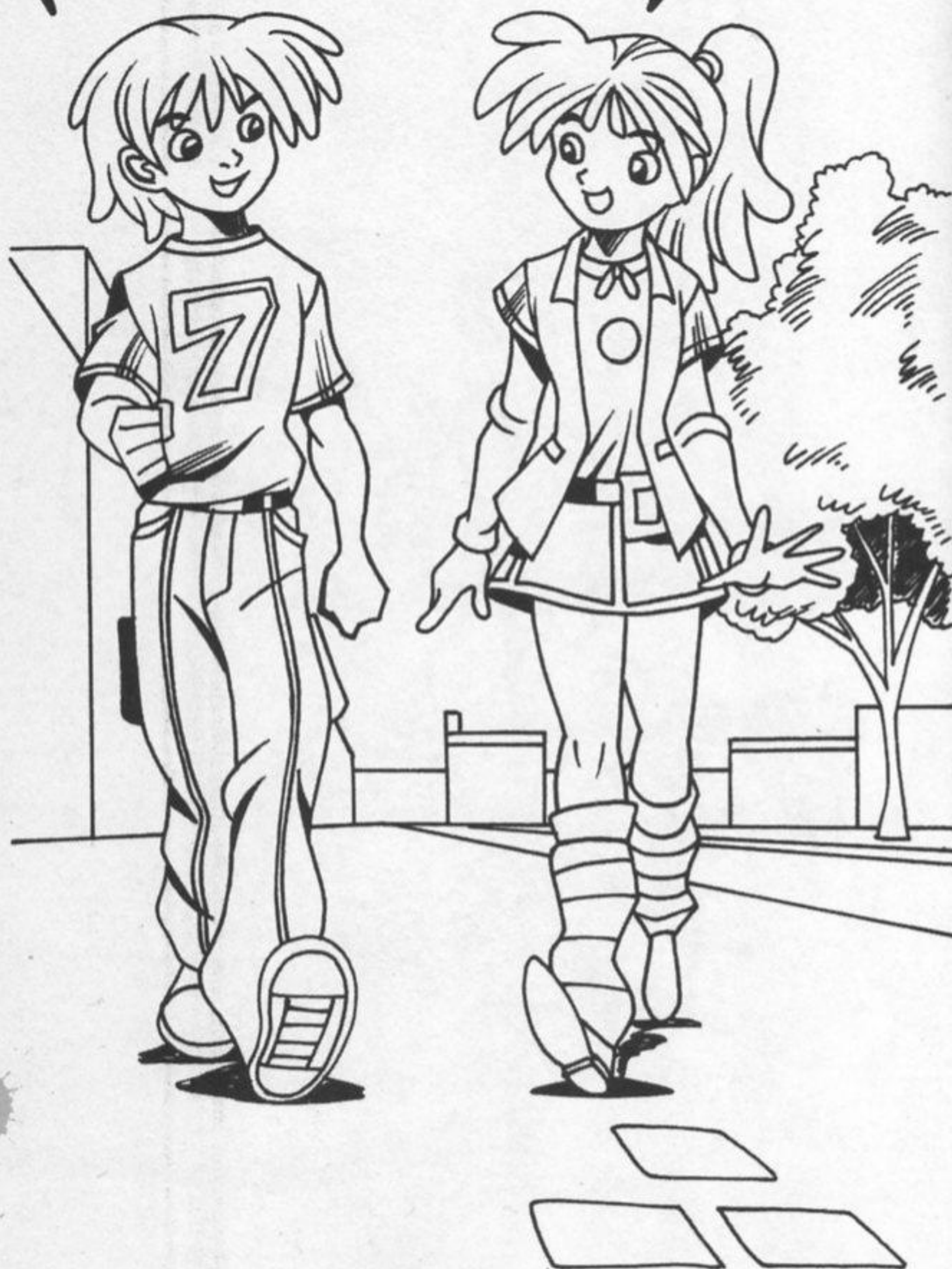
Es la historia que narrará los sucesos empleando las imágenes y dibujos en las viñetas y páginas del cómic.



A veces los jóvenes dibujantes y escritores de cómics caen en el error de pensar en términos de argumento para expresar una idea, piensan más en las acciones e imágenes y en todas las situaciones que vivirán sus personajes, pero no tienen un concepto claro de la historia que quieren realizar, así como del tema que se tratará, e invierten totalmente los tres pasos del Tema, Premisa y Argumento. Es muy difícil con esto influir en la historia porque no tiene un curso natural.

Sabes, tengo una gran idea para realizar un cómic.

¿En serio?
¿De qué trata tu historia?





Será un gran cómic, habrá héroes, acción, suspenso, batallas y explosiones por todos lados, chicas lindas y escenas muy alucinantes, todo un boom.

Está bien, pero...



Sólo me has hablado de los sucesos dentro de tu cómic, cómo serán las acciones y cómo lo quieres dibujar, pero no me has dicho en pocas palabras de qué "trata tu historia".



LA IDEA



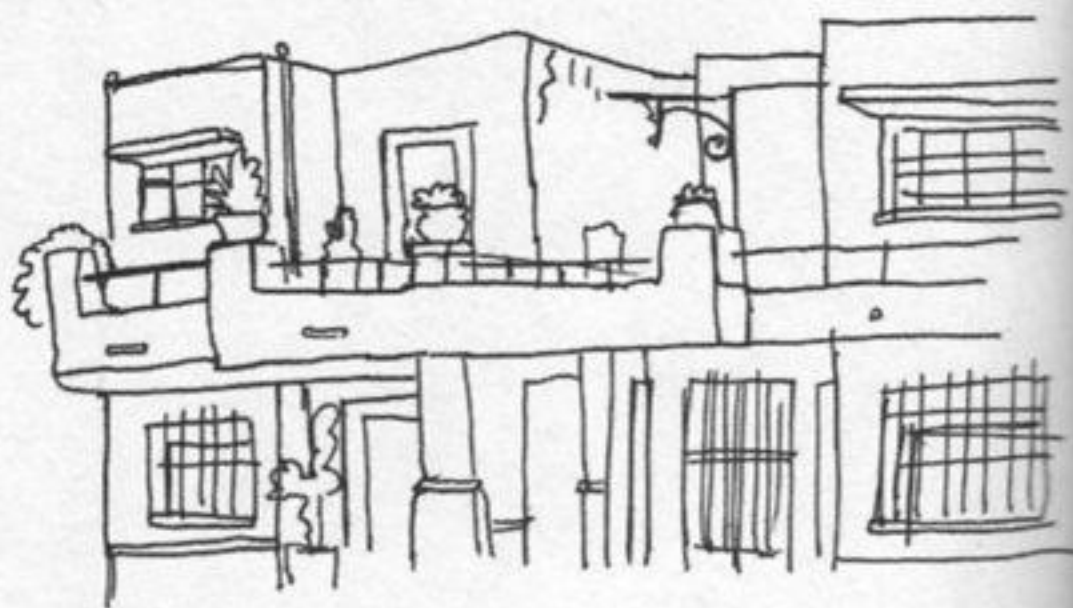


Las ideas son construcciones dentro de nuestra mente referidas a la percepción, a la imaginación o al pensamiento. Un cómic comienza siendo una idea que necesita ser explorada y desarrollada.

IDEAS

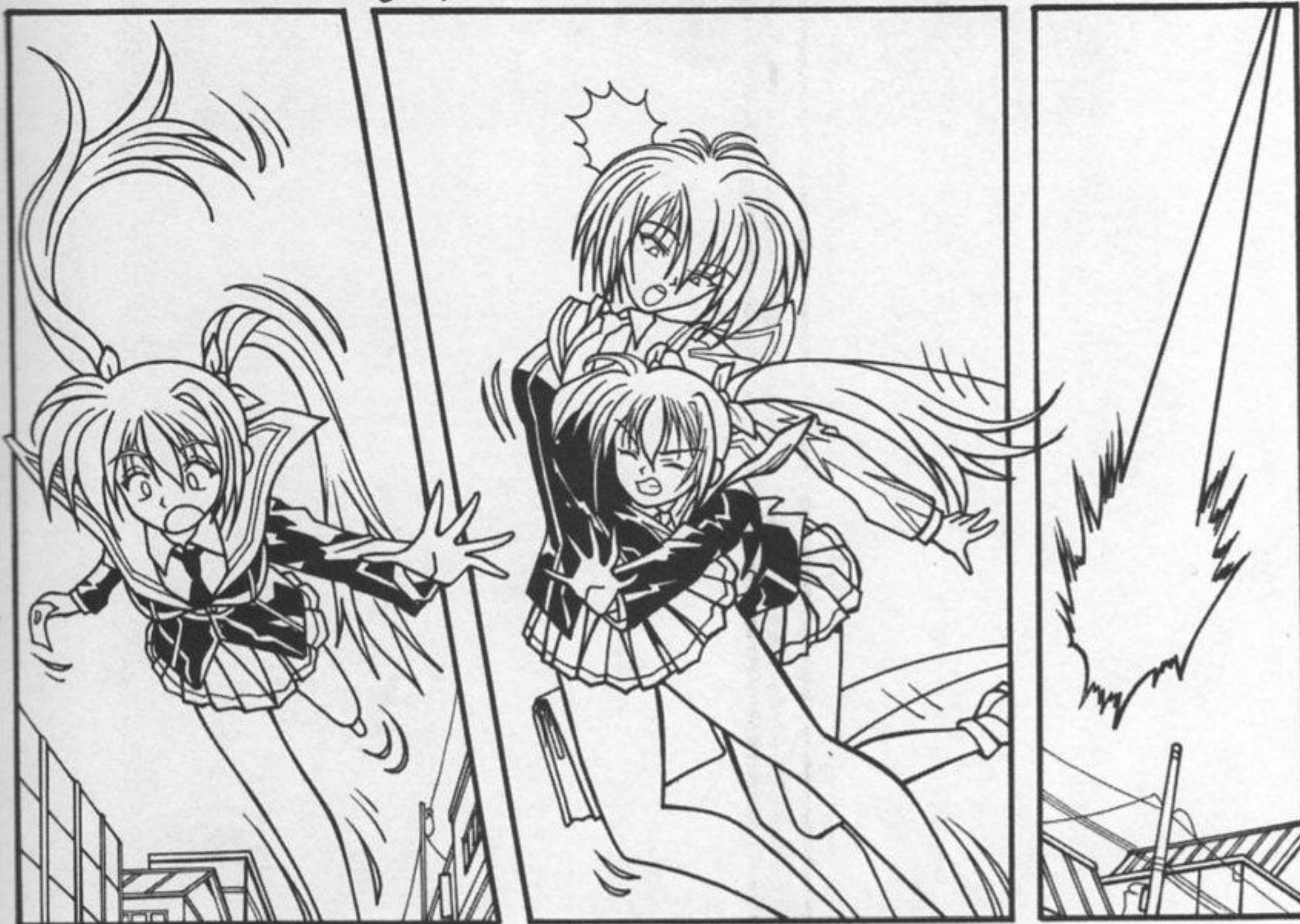
Las ideas pueden venir de dibujos y bocetos personales. Estos sencillos bocetos están más referidos a los conceptos claves de la idea y no a los detalles de la misma.





Un dibujo hecho rápido y espontáneo no sólo dará dibujos frescos, sino incluso ideas frescas. Por eso debes darte un poco de tiempo para sentarte a dibujar sin presiones y sin pensar sobre las reglas básicas del dibujo, sólo siéntate a jugar con tu imaginación y que el lápiz corra libremente sobre la hoja del papel, no sólo lo encontrarás relajante, sino que también lo disfrutarás mucho y las ideas por sí solas saldrán a través de estos trazos.

¿Sobre qué trata la historia?

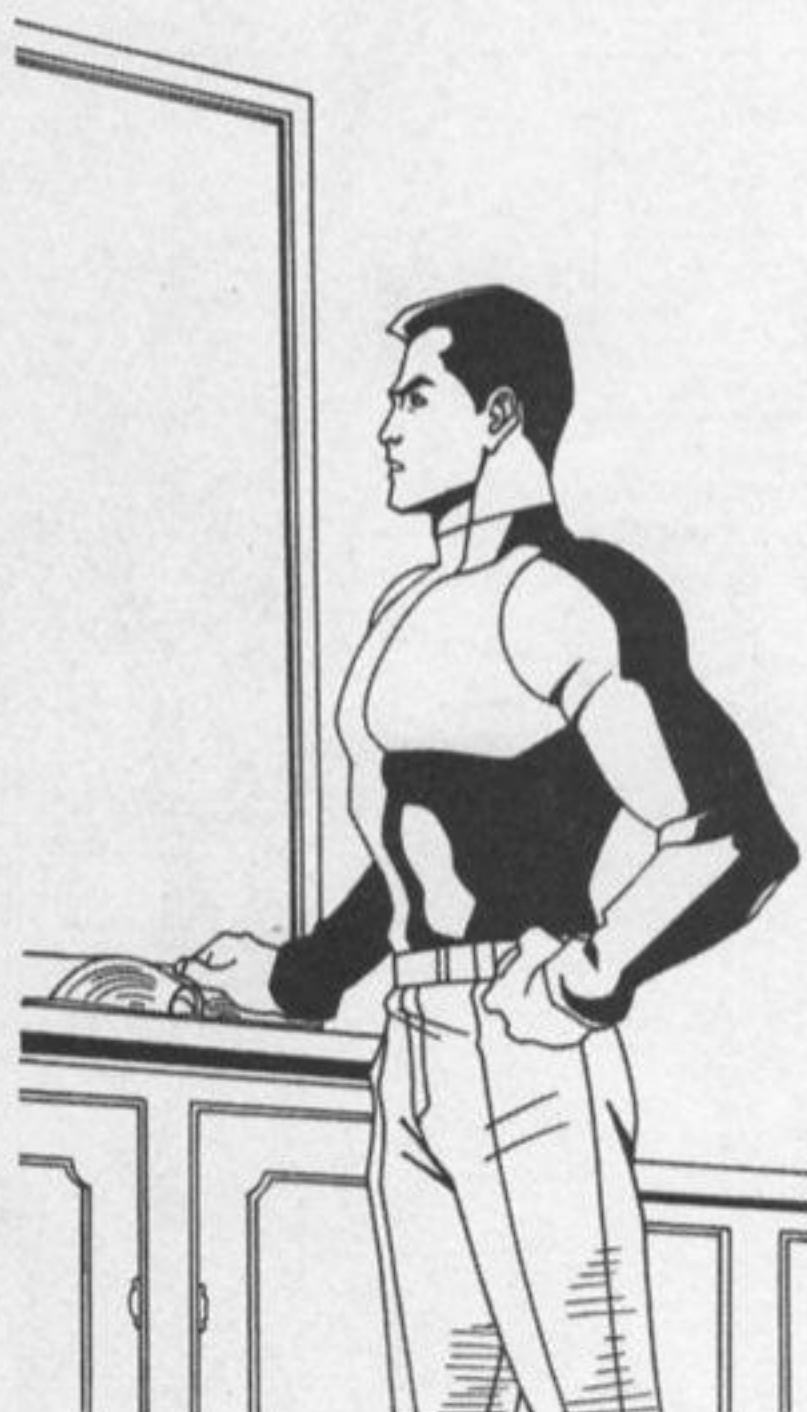




También nuestro personaje deberá coincidir con el tiempo, el lugar y la situación que se está viviendo.

El siguiente dibujo es un ejemplo del personaje que está viviendo la situación. Está vestido conforme a las acciones y a la época del dibujo anterior.

El objetivo del "tema" será resumir en una palabra lo que trata nuestra historia, no es necesario que sea algo grandioso, sino algo que necesites contar. Observa los siguientes ejemplos:



Usaré mis conocimientos y recursos para ayudar a las personas desamparadas y desprotegidos.

El tema que trata el dibujo en una sola palabra es "La Justicia".



El tema que trata el dibujo en una sola palabra es "Libertad".



El tema que trata el dibujo en una sola palabra es "Venganza".

Practicaré todos los días para mejorar mi estilo de juego y así poder llegar a jugar profesionalmente.



El tema que trata el dibujo en una sola palabra es "Autosuperación".

AMPLIAR NUESTRO CONOCIMIENTO DEL TEMA

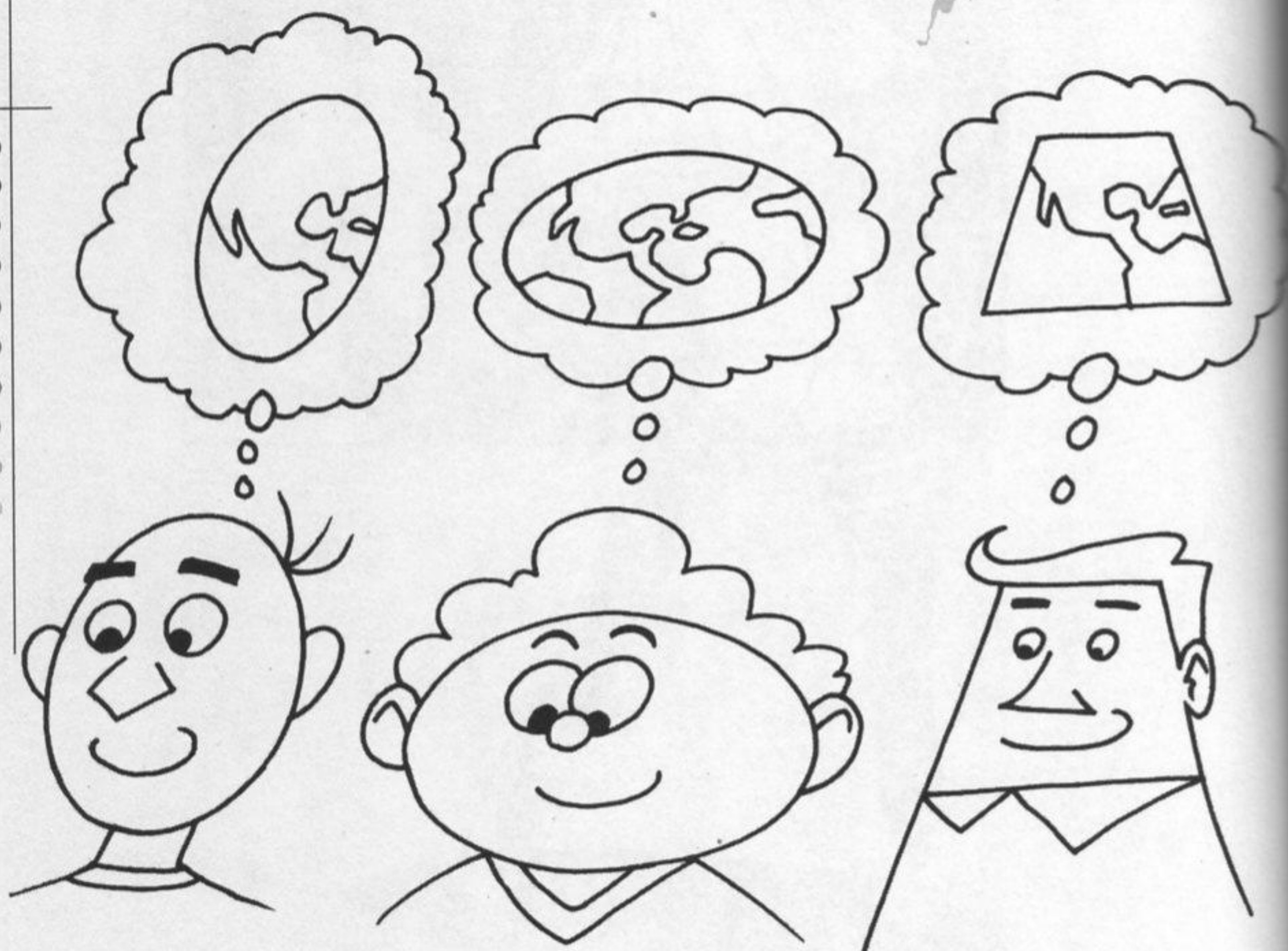
Entre más se conozca y se profundice en el conocimiento del tema, más se podrá hablar de él. La investigación y documentación es algo vital para contar y crear historias, ya que esto nos darán ideas más sólidas y maduras, se comprenderán más nuestros personajes y se determinarán escenarios creíbles. Por eso el dibujante y escritor de cómics siempre deberá mantener un hábito de lectura, ya que esto ejercitará nuestra imaginación.

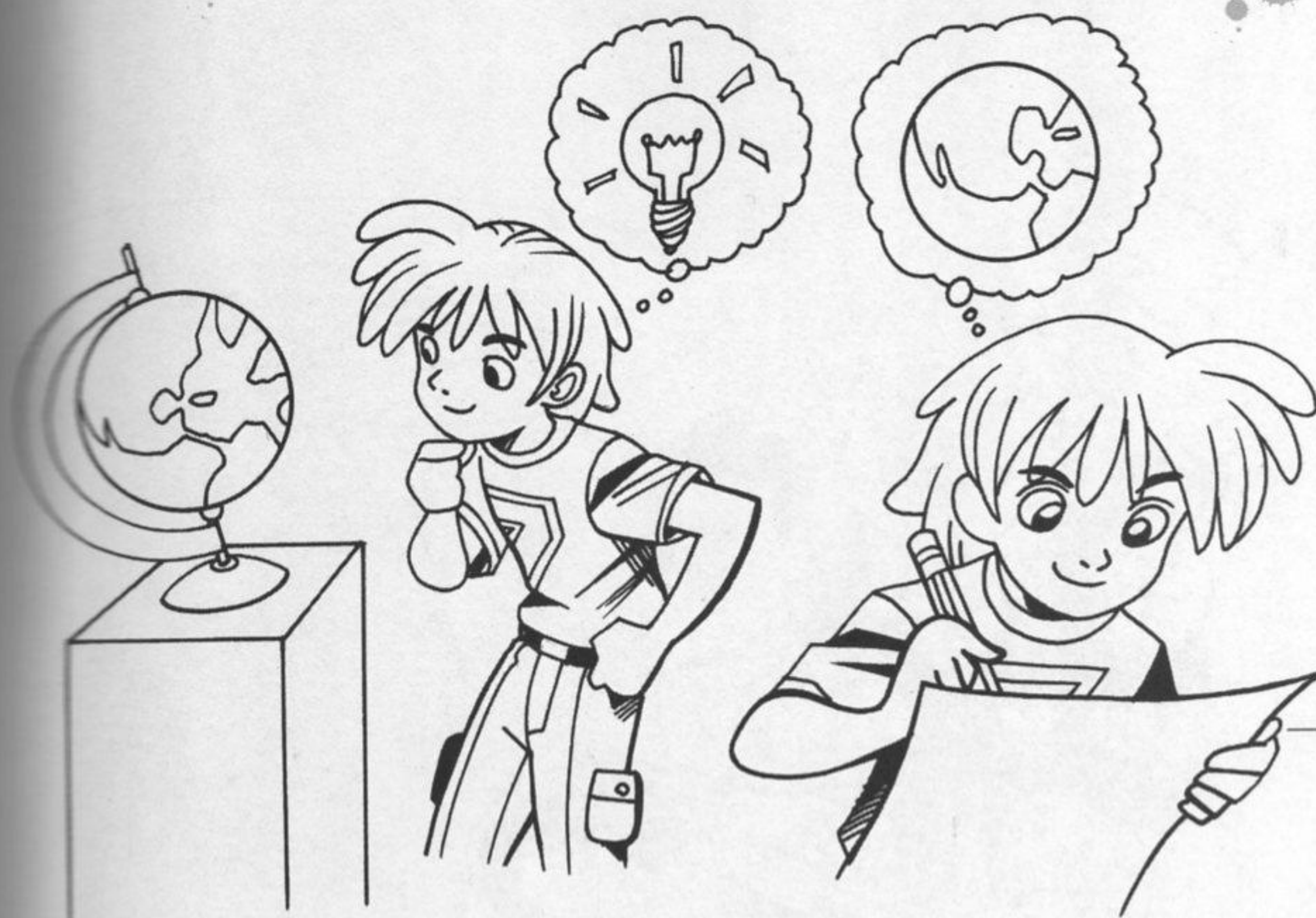


LA PREMISA



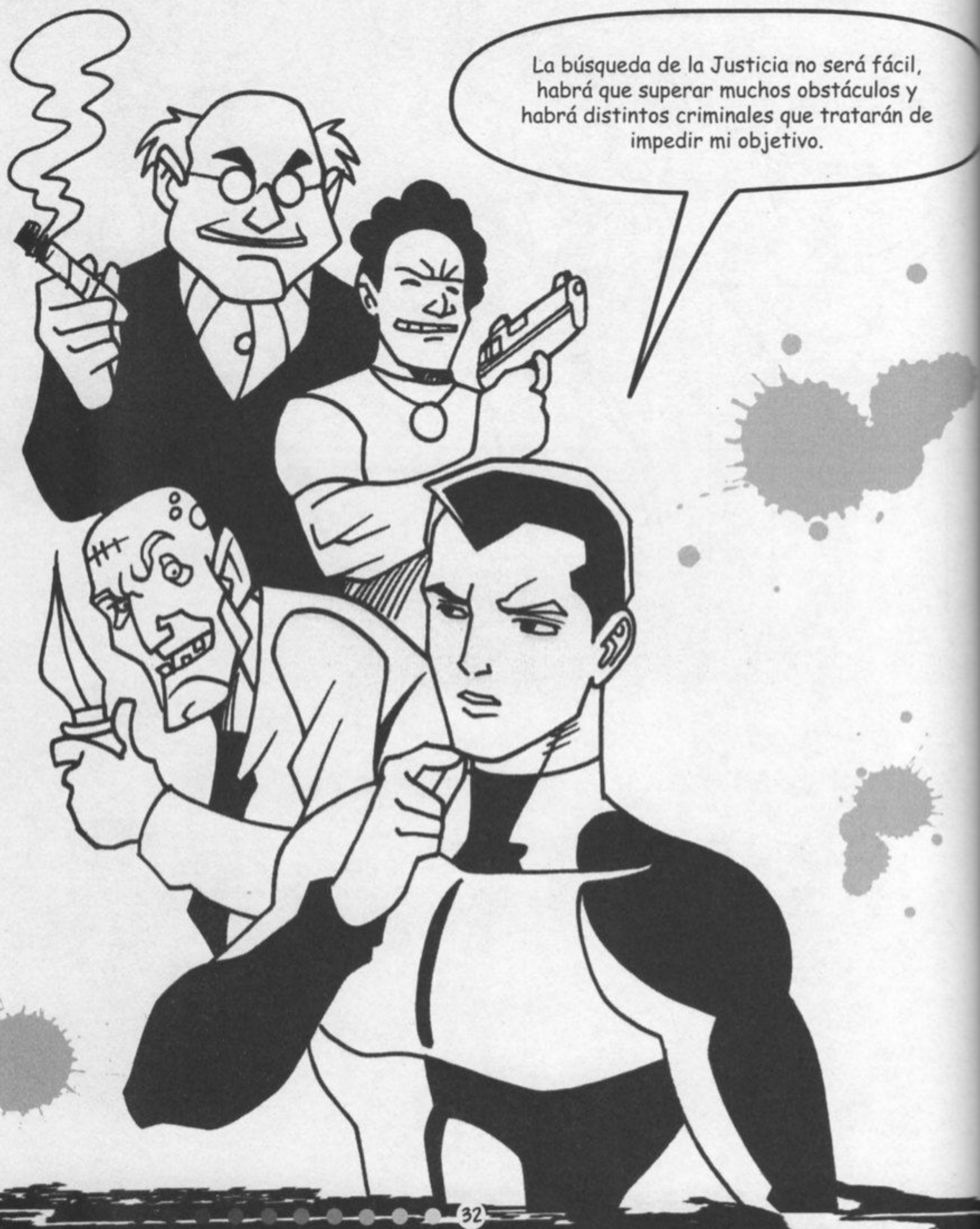
Las historias en los cómics tienen un fin y un objetivo. Como los dibujantes somos observadores del mundo, tenemos un particular punto de vista, tomando una posición respecto a determinados temas, para dar una expresión personal sobre el asunto que estamos hablando; no es necesariamente una verdad absoluta.





La Premisa es una propuesta que damos por cierta y que constituye la base del argumento, ya que determina una conclusión personal del autor. El propósito de la historia es comprobar esa premisa.

En la Premisa establecemos una relación causa efecto, en donde se desarrollará una situación y se definirán los personajes, el conflicto y su resolución. Observa los ejemplos y compáralos con los anteriores.





La Libertad que tengo ahora la conseguí a base de sacrificar muchas cosas, la vida en la ciudad y el ajetreo de todos los días.

He logrado escalar una fuerte posición en la alta sociedad, así mi Venganza llegará a mis enemigos de manera inesperada.



He practicado todos los días para lograr mi autosuperación, es cuestión de tiempo para que juegue profesionalmente en la liga.



Las situaciones que envuelven a los personajes refuerzan la palabra del tema central, así la historia tomará una dirección natural y el lector podrá identificar de qué trata la historia dentro del cómic.

BUSCANDO IDEAS PARA UNA HISTORIA

Quizá la pregunta más frecuente al empezar a realizar una historia es:

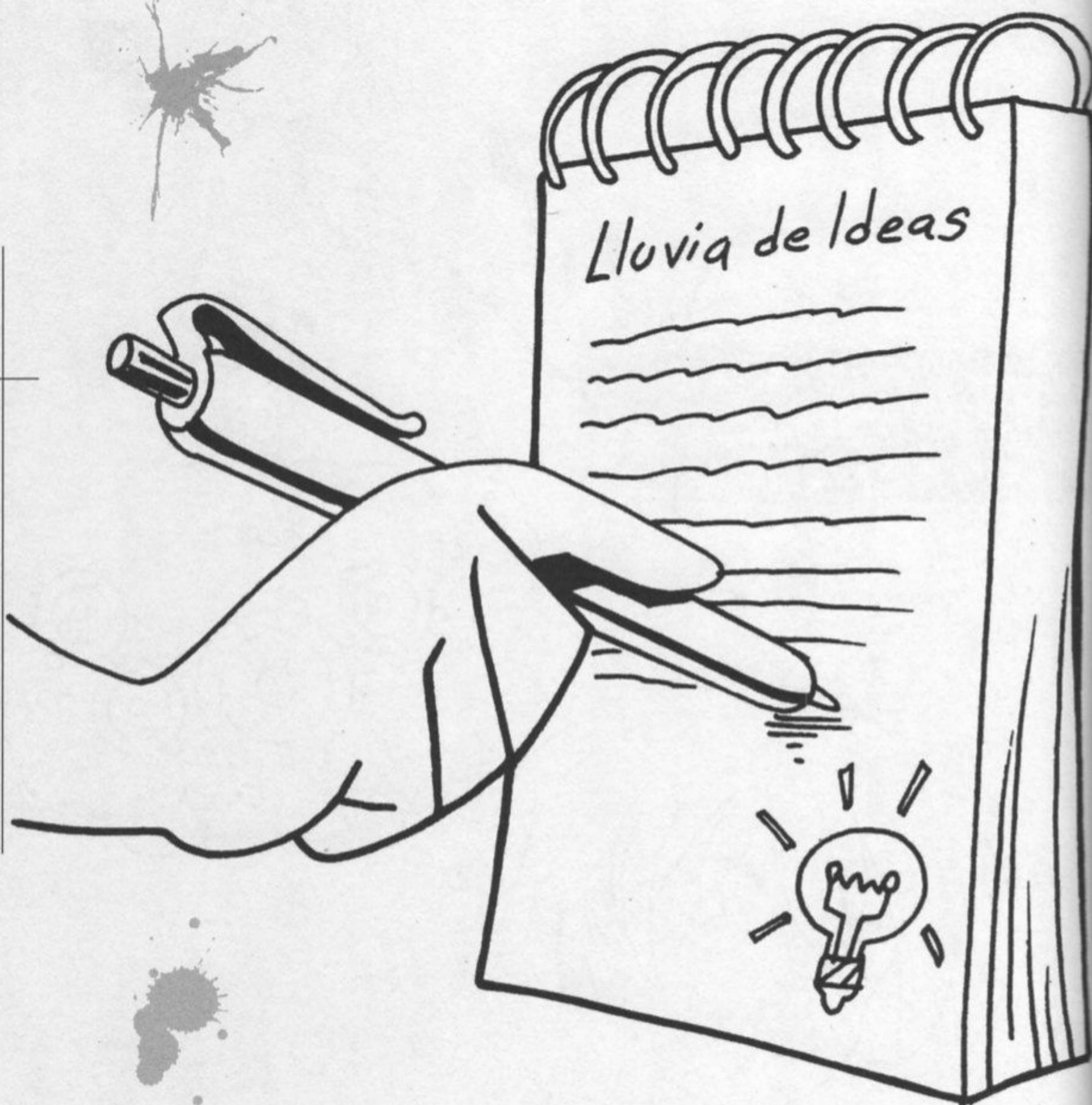
¿De dónde obtener las ideas para una historia?

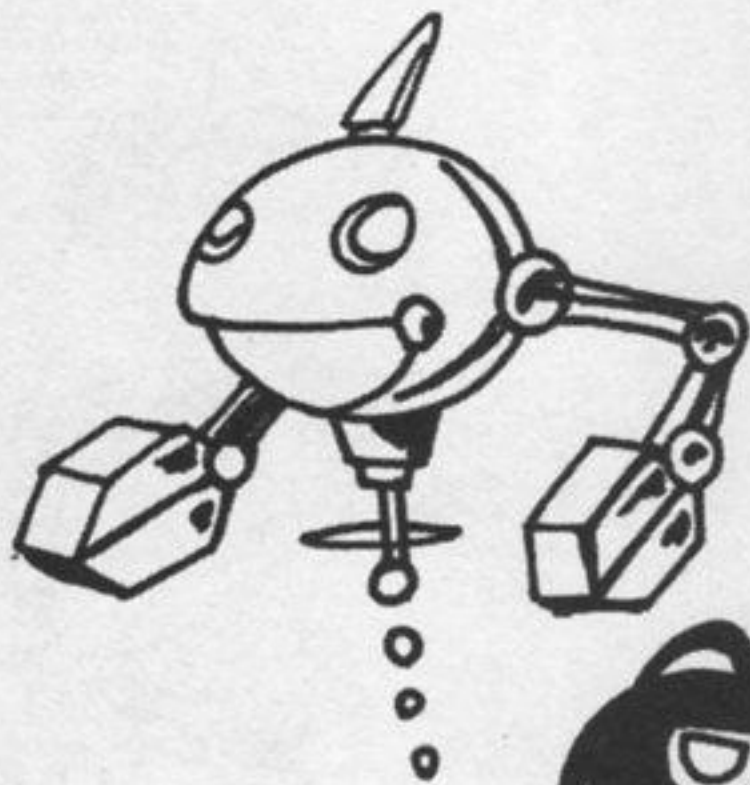
Para encontrar la respuesta la podemos dividir en dos partes:

Lo primero que debemos reconocer es que no existe nada parecido a una ausencia de ideas, el flujo siempre es infinito, ya que ninguna idea es mala.



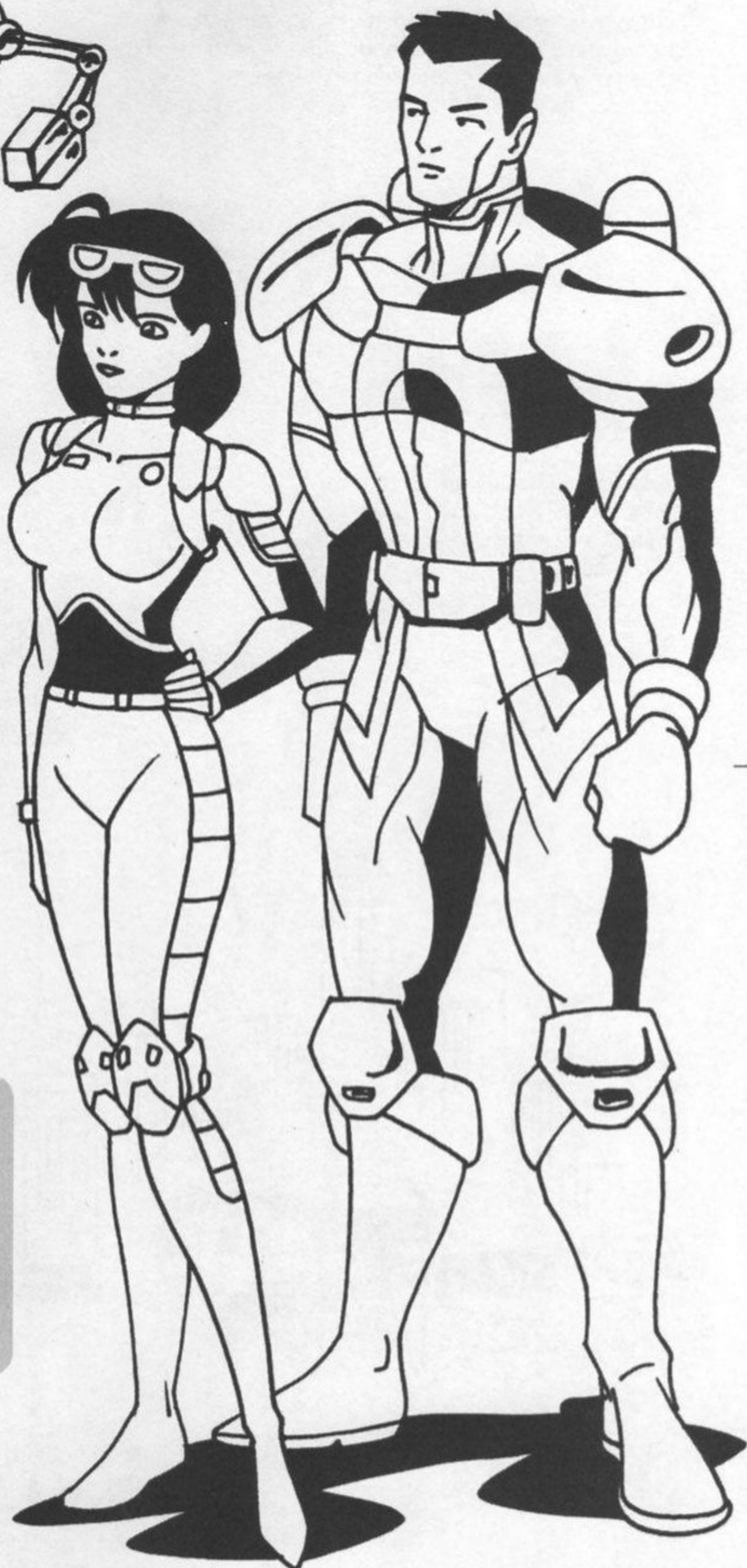
1. Necesitamos mantener el flujo de ideas, así que siempre mantén un cuaderno de apuntes a la mano y siempre escribe todo lo que tengas en la cabeza, trata de ser espontáneo para que las ideas lleguen de manera natural.





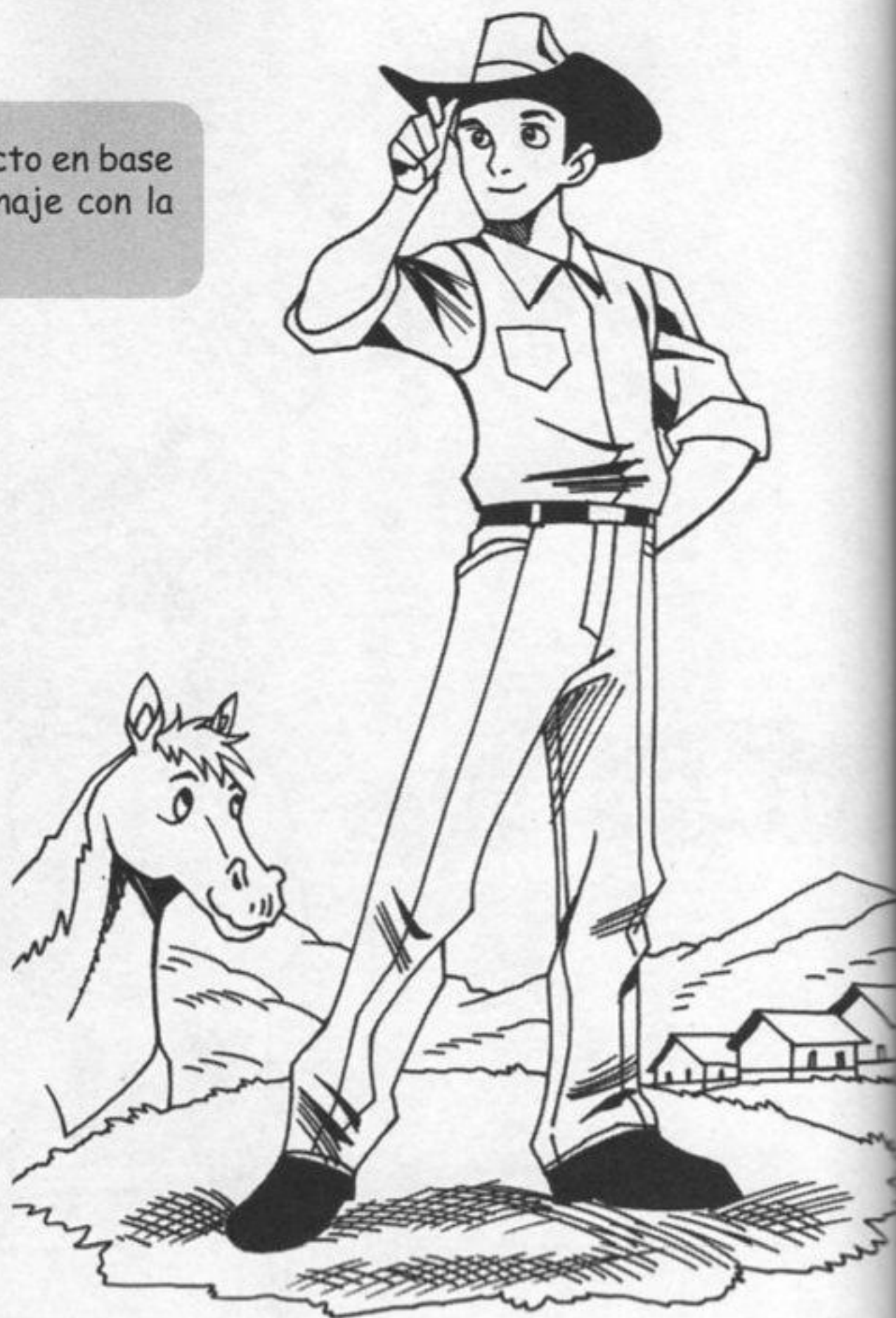
LOS PERSONAJES

En nuestro cómic los personajes que participarán en la historia deberán ser llamativos y con personalidad. Las ideas para nuestra historia provendrán de ellos conforme a sus aptitudes y destrezas. Por eso debemos conocerlos bien, ya que la historia girará de acuerdo a su particular forma de ver el mundo.



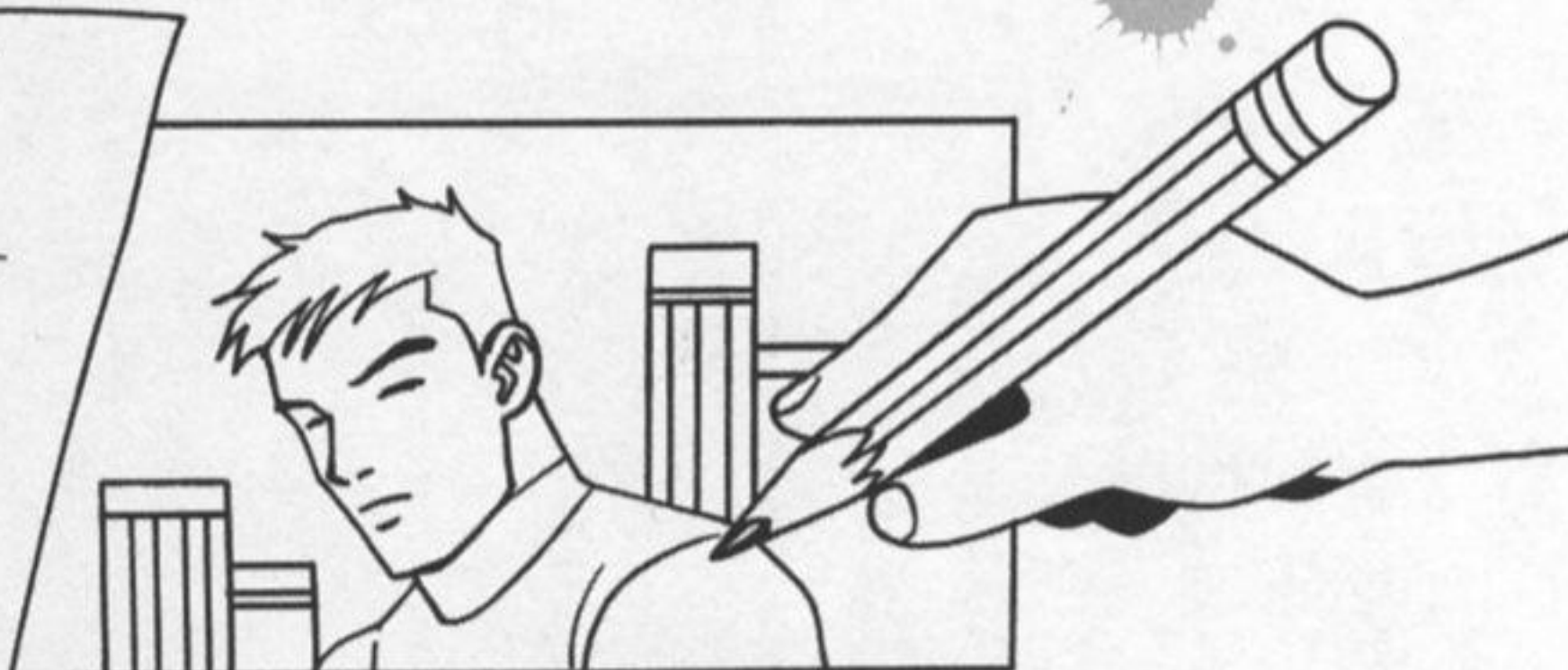
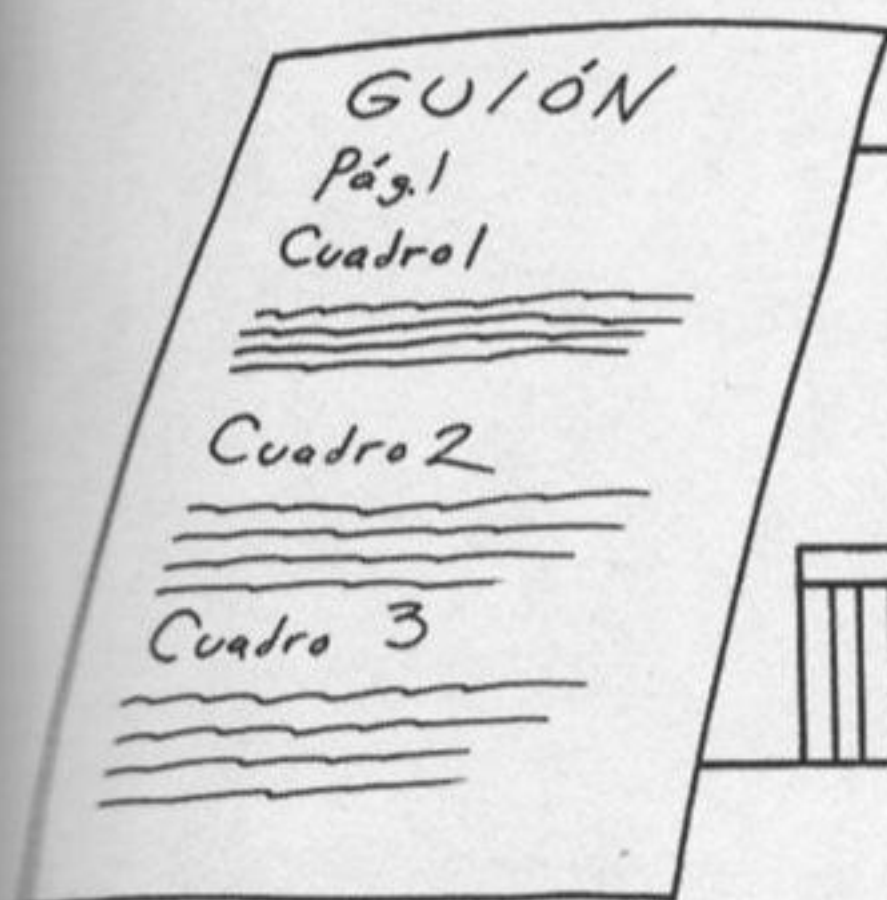
Podemos considerar la creación de un conflicto en base al contraste con la personalidad del personaje con la situación y eventos que lo rodean.

Por ejemplo, imagina un joven estudiante que ha vivido toda su vida en el campo, su personalidad será tranquila y amable.



Y que fue admitido en la universidad que se encuentra en la ciudad más agitada, dinámica y ruidosa que jamás se ha visto.

Ahora imagina el conflicto. El joven estudiante campesino tiene que cambiar su modo de vida tranquila para mudarse a la ciudad, en donde podrá continuar sus estudios, pero deberá enfrentarse todos los días con el ritmo agitado y ruidoso de la ciudad. Para esta persona no será fácil y deberá sortear muchos obstáculos para poder alcanzar su objetivo. Ahí tenemos una historia creada en base a un conflicto a través del contraste, personaje y situación que lo rodea.



EL GUIÓN

El Guión es nuestra historia narrada y escrita. Ahí nuestros apuntes nos darán una descripción de las imágenes y dibujos que se realizarán en cada viñeta de una página de cómic.

Describiremos la historia y las situaciones que envuelven a los personajes, así como las aptitudes y expresiones que deberán tomar, su forma de vestir, las acciones que realizarán, los diálogos de los personajes y el tipo de globo para cada diálogo, el fondo, si las acciones suceden de día o de noche, etcétera.



Observa el siguiente ejemplo.

Pág. 1

Cuadro 1

Close up del rostro del protagonista en una actitud seria mirando al horizonte.

Cuadro 2

Plano americano del protagonista, en la misma actitud seria. Ahora vemos que es de día con algunos edificios en el fondo.

Cuadro 3

Médium shot de la espalda del protagonista, mirando ahora al cielo. Podemos ver una nave flotando casi por encima del personaje. Poner algunos edificios de fondo.

Cuadro 4

Escena en top shot del protagonista ahora elevándose con velocidad por encima de la ciudad que se ve al fondo. La actitud aún sigue siendo seria pero firme. El personaje debe verse de cuerpo entero.

Cuadro 5

Un acercamiento a las compuertas de la nave que se encuentra por debajo de la misma, ahora se están abriendo dejando ver parte del interior.

Con esta descripción que se lee en el guión el dibujante tiene la suficiente información para dibujar una página de cómic.



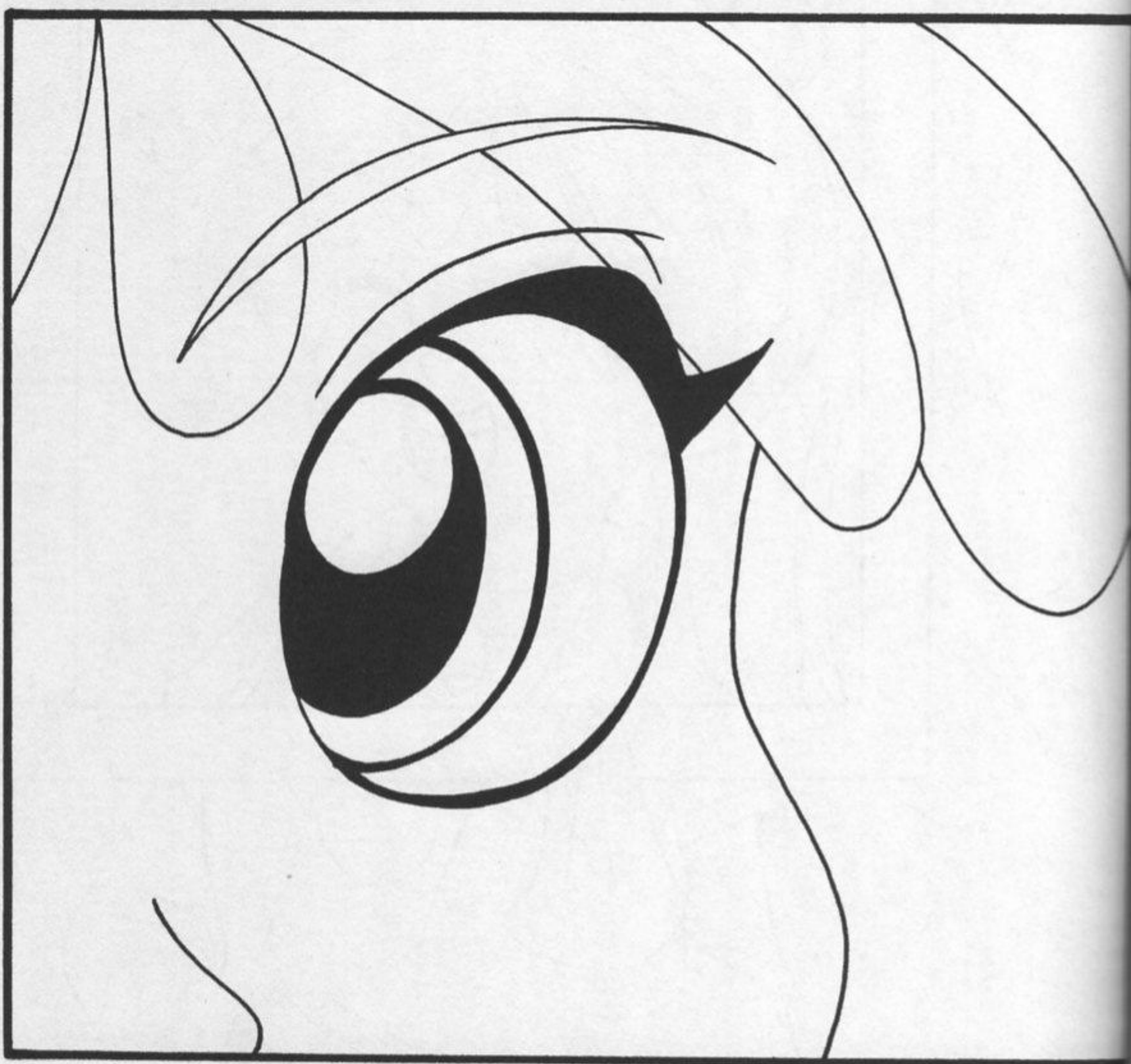
El resultado final, al ver cómo el dibujante traduce un guión descrito en palabras en dibujos, se debe a la imaginación, ya que la descripción de las escenas se tienen que visualizar en la mente, porque el dibujante debe tener hábito de lectura para ejercitar la imaginación y el poder de la visualización en palabras escritas.

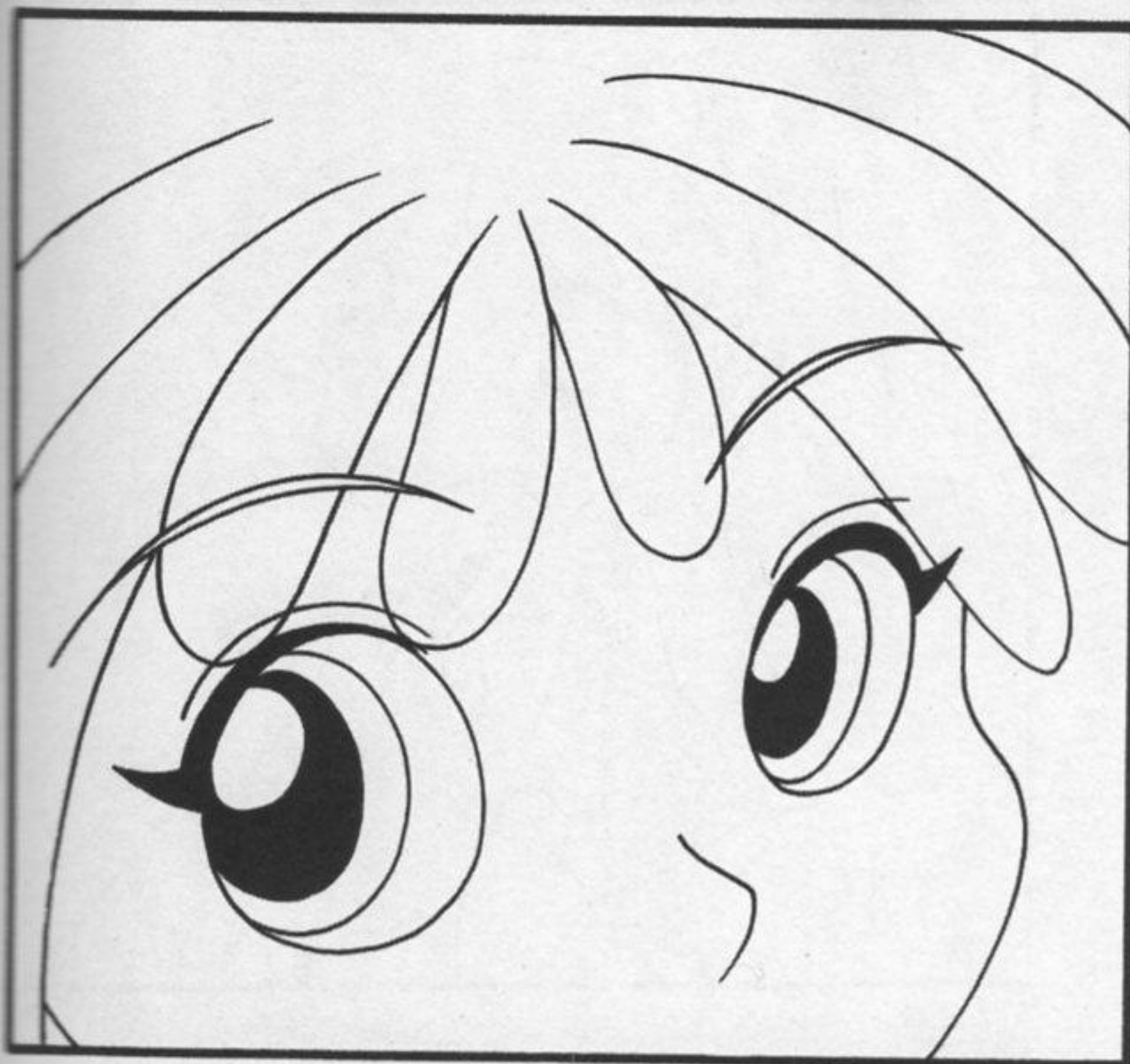
En el ejemplo anterior vimos una descripción de las tomas a dibujar en cada viñeta. Explicaremos cada estructura gráfica del encuadre, ya que en los guiones hay una descripción del tipo de toma a dibujar en cada viñeta, y que servirá cuando necesites escribir un guión o leer uno para dibujarlo.



Extreme Close Up

Toma que permite acentuar solamente una parte mínima del rostro.

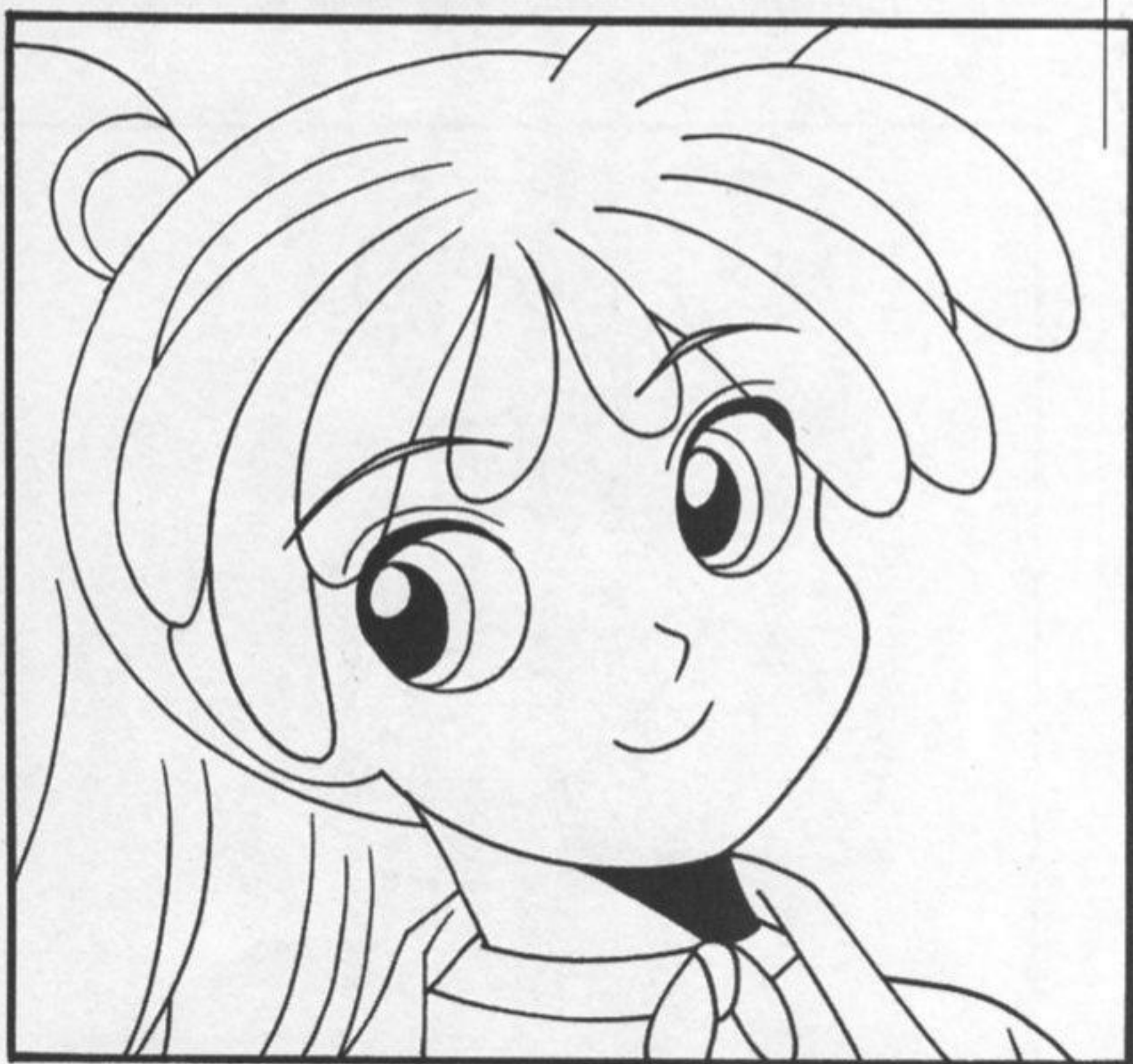


**Big Close Up**

Toma que se usa para señalar un área más limitada.

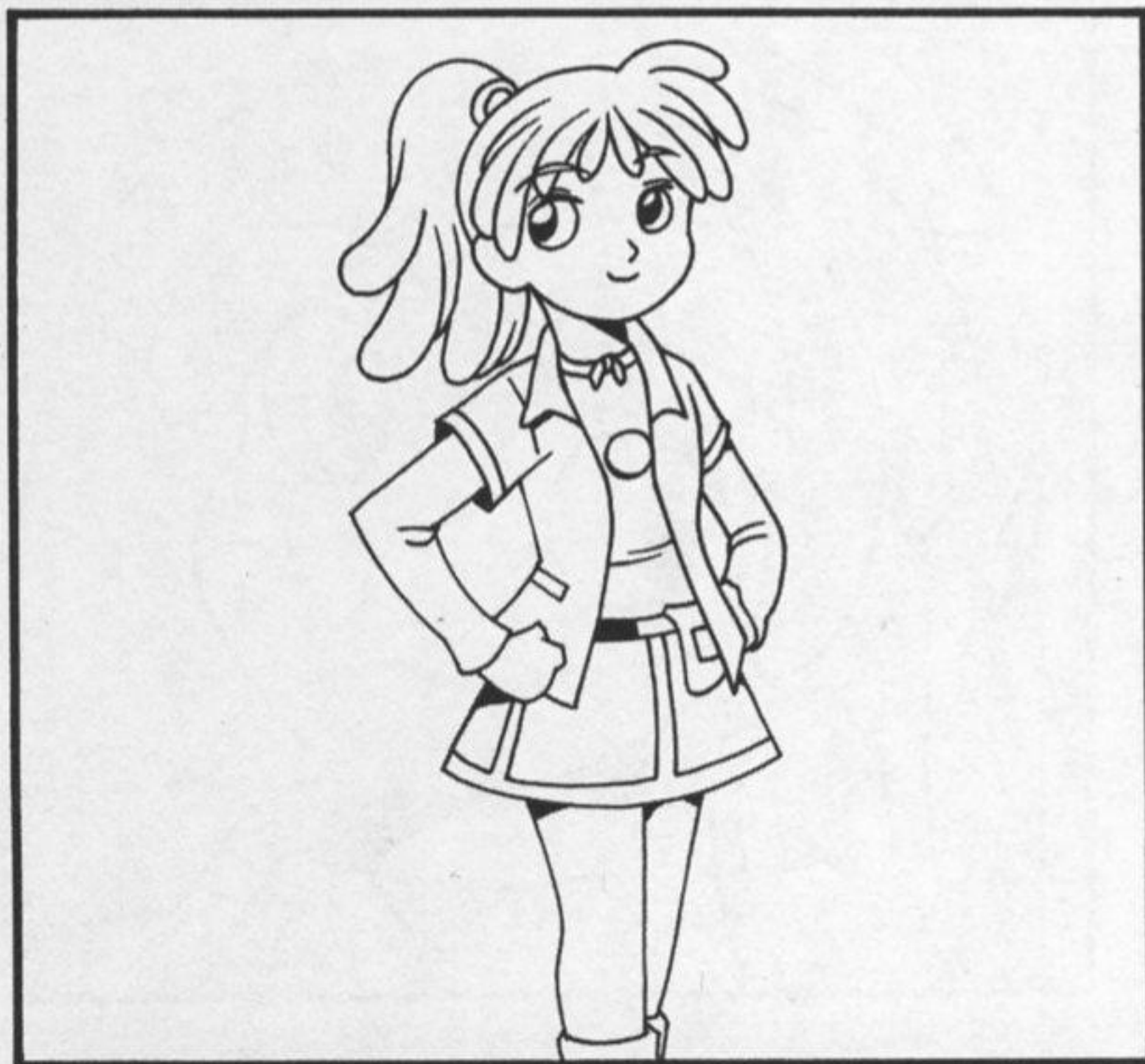
Close Up

Encuadre esencial para la creación visual de intimidades. Permite la visión más clara del rostro de las personas.



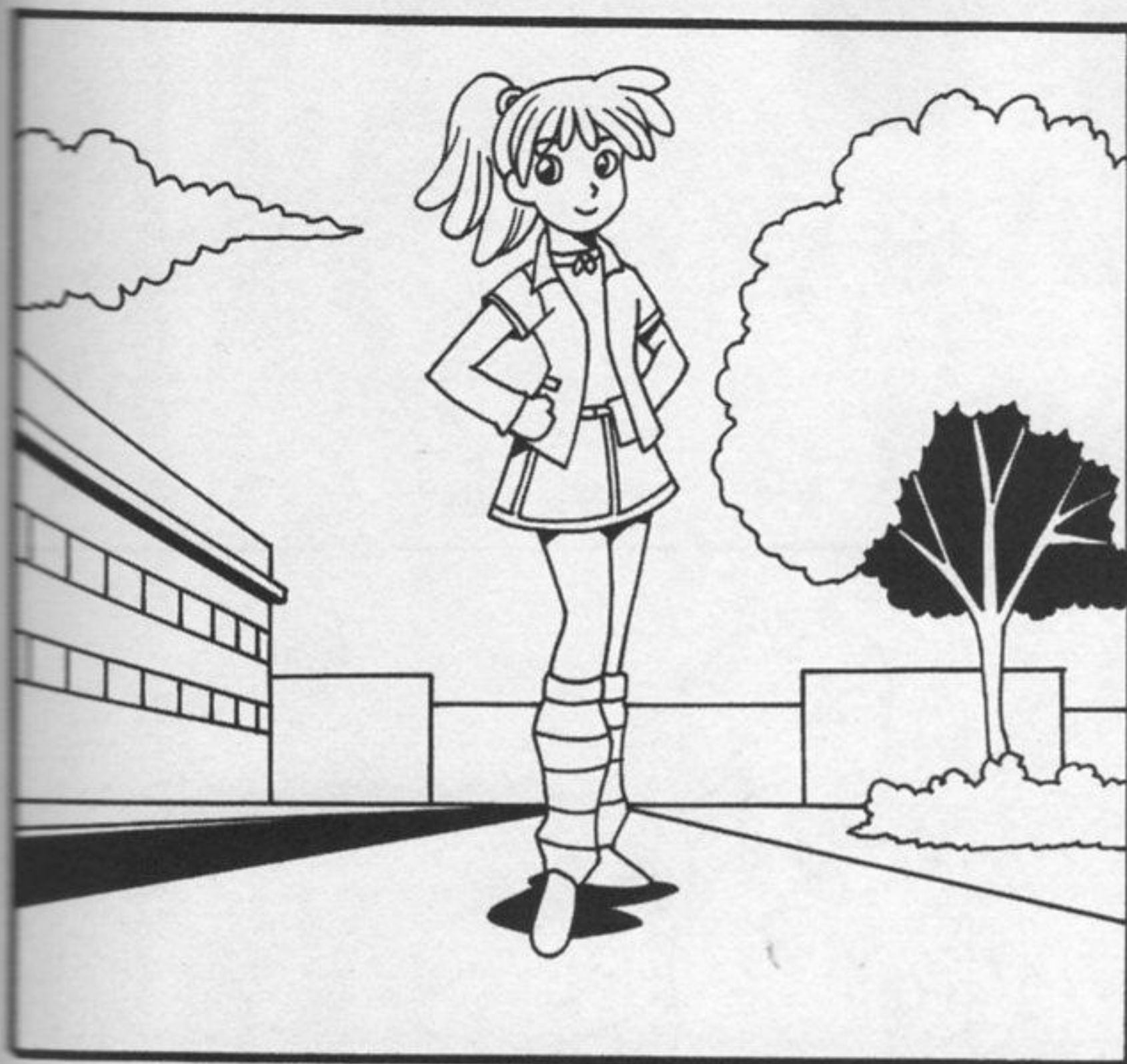
Médium Close Up

Un encuadre que permite indicar un aspecto relevante del personaje en la toma.



Plano Americano

Para indicar $\frac{3}{4}$ del personaje total. Permite conocer gran parte del sujeto en el encuadre.



Full Shot

Toma completa, determina la visión entera del personaje.

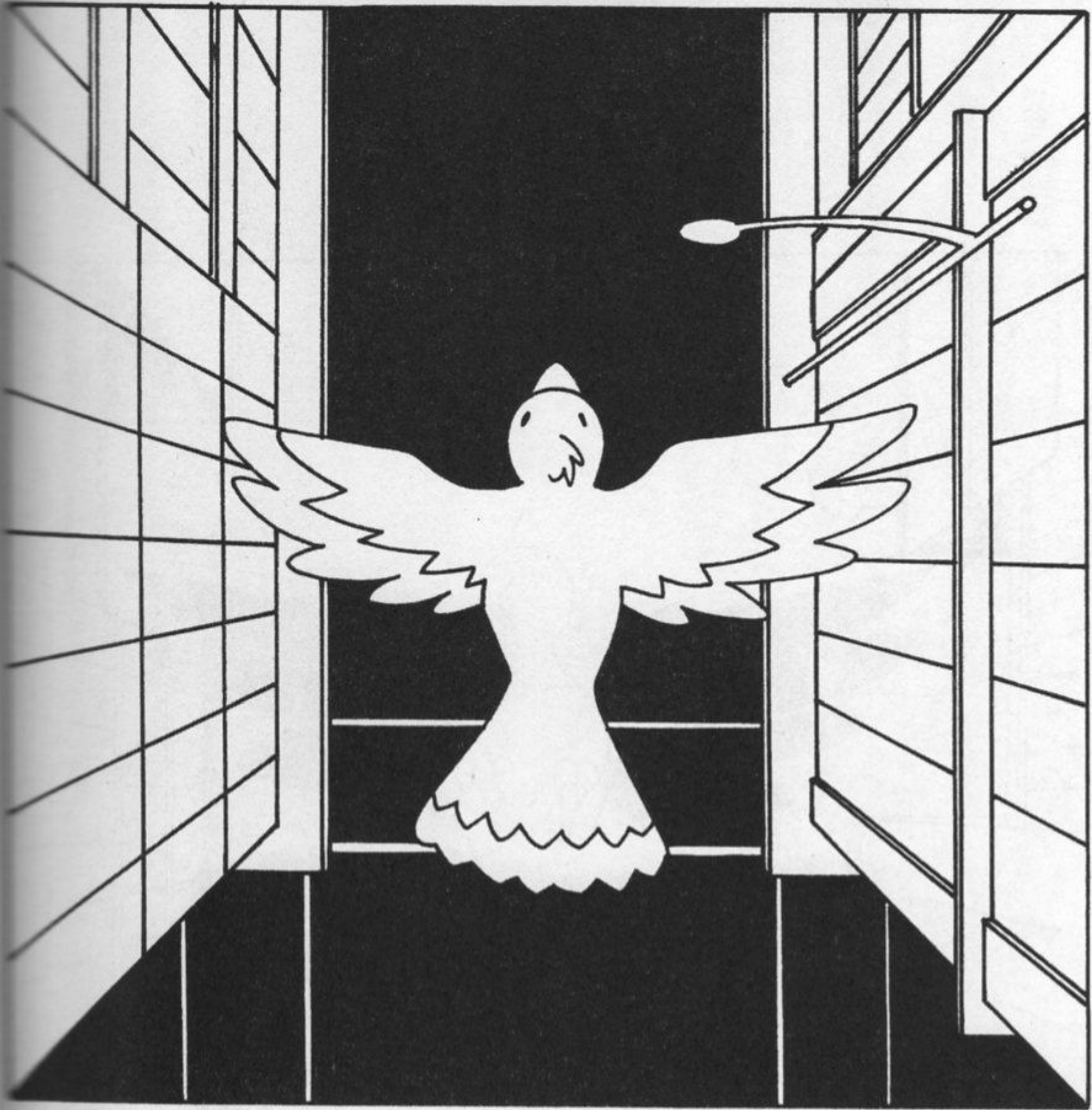


Picada

El personaje es visto desde arriba.

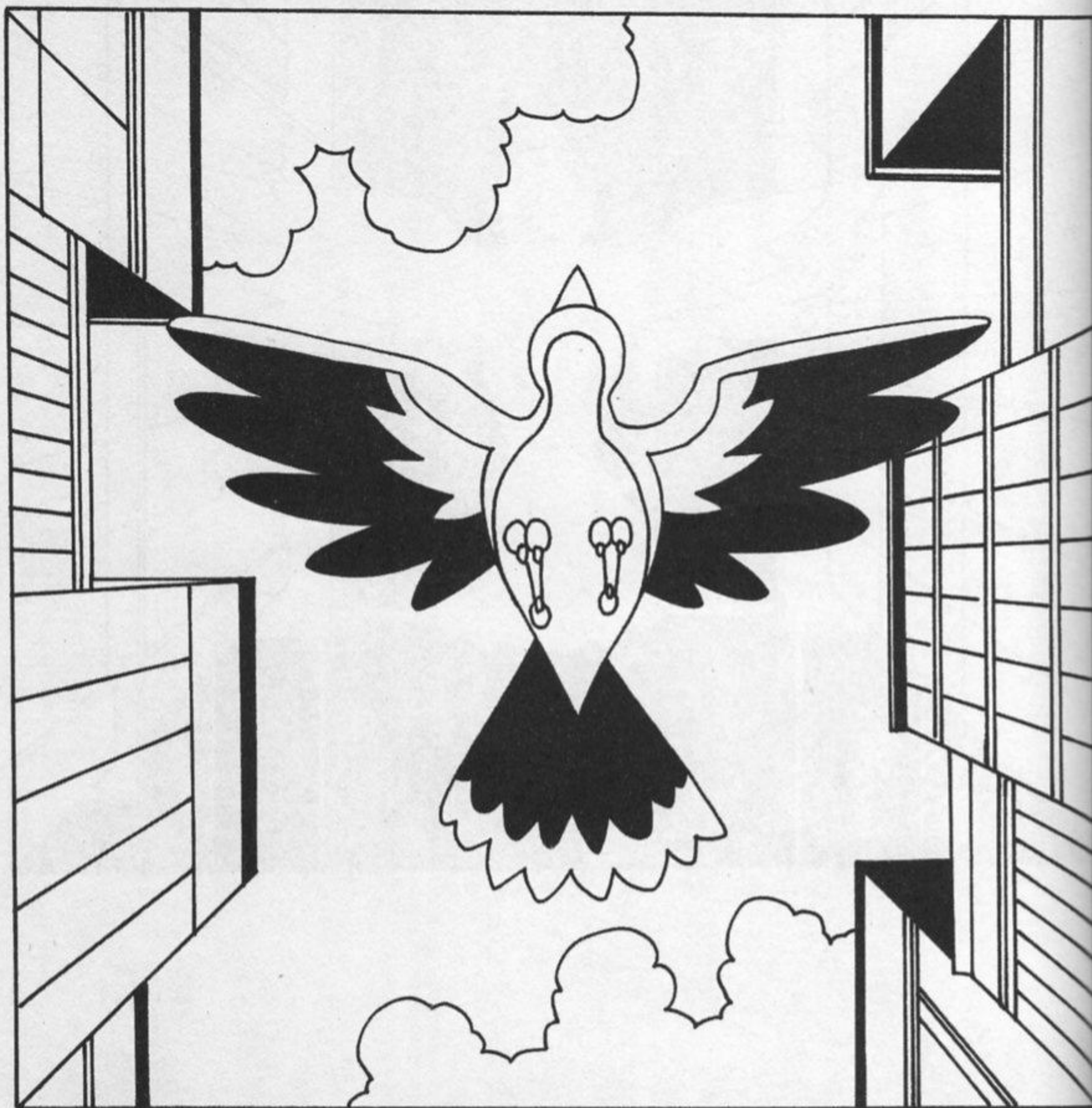
Contrapicada





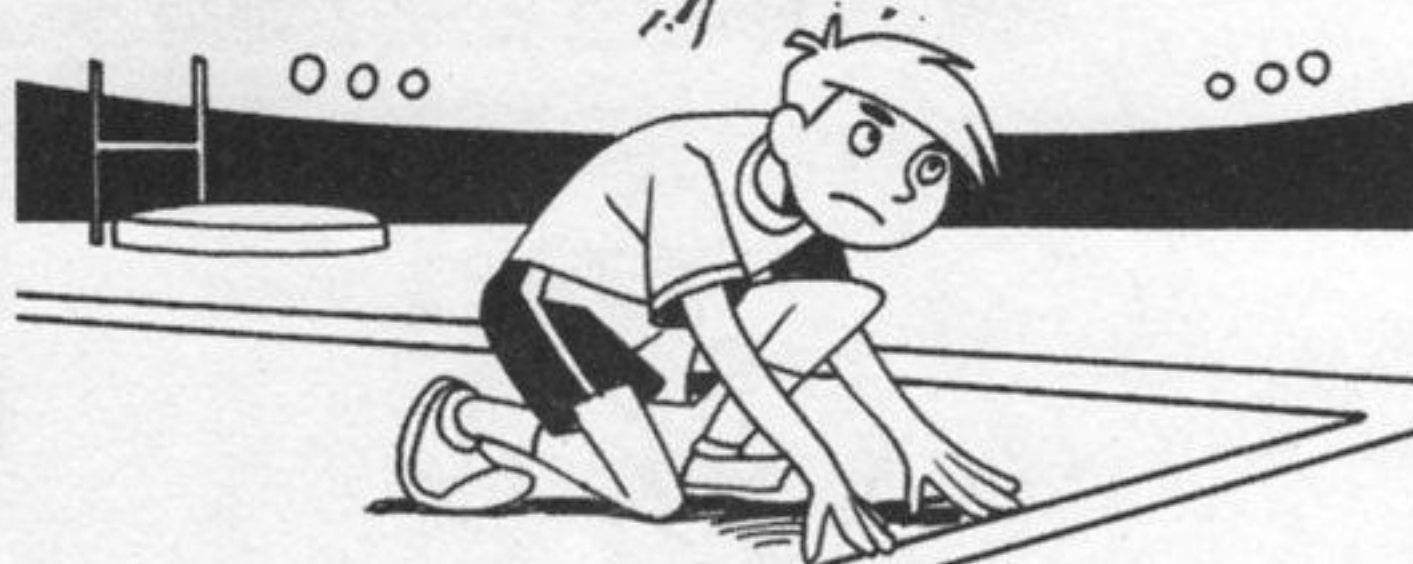
Top Shot

Contra Top Shop

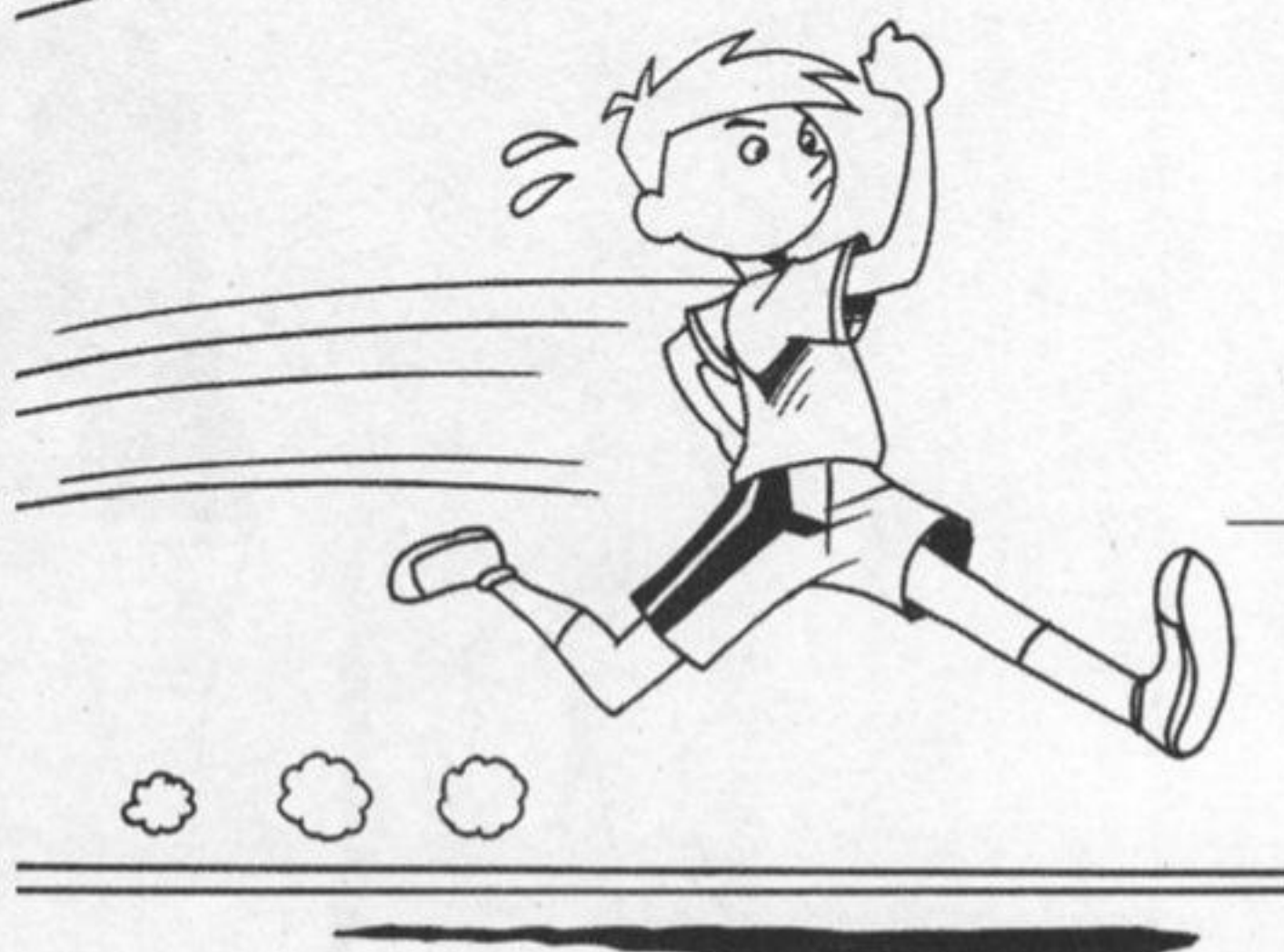


En el desarrollo de nuestra historia descrita en el guión, se deberá contar con tres elementos esenciales:

El principio.



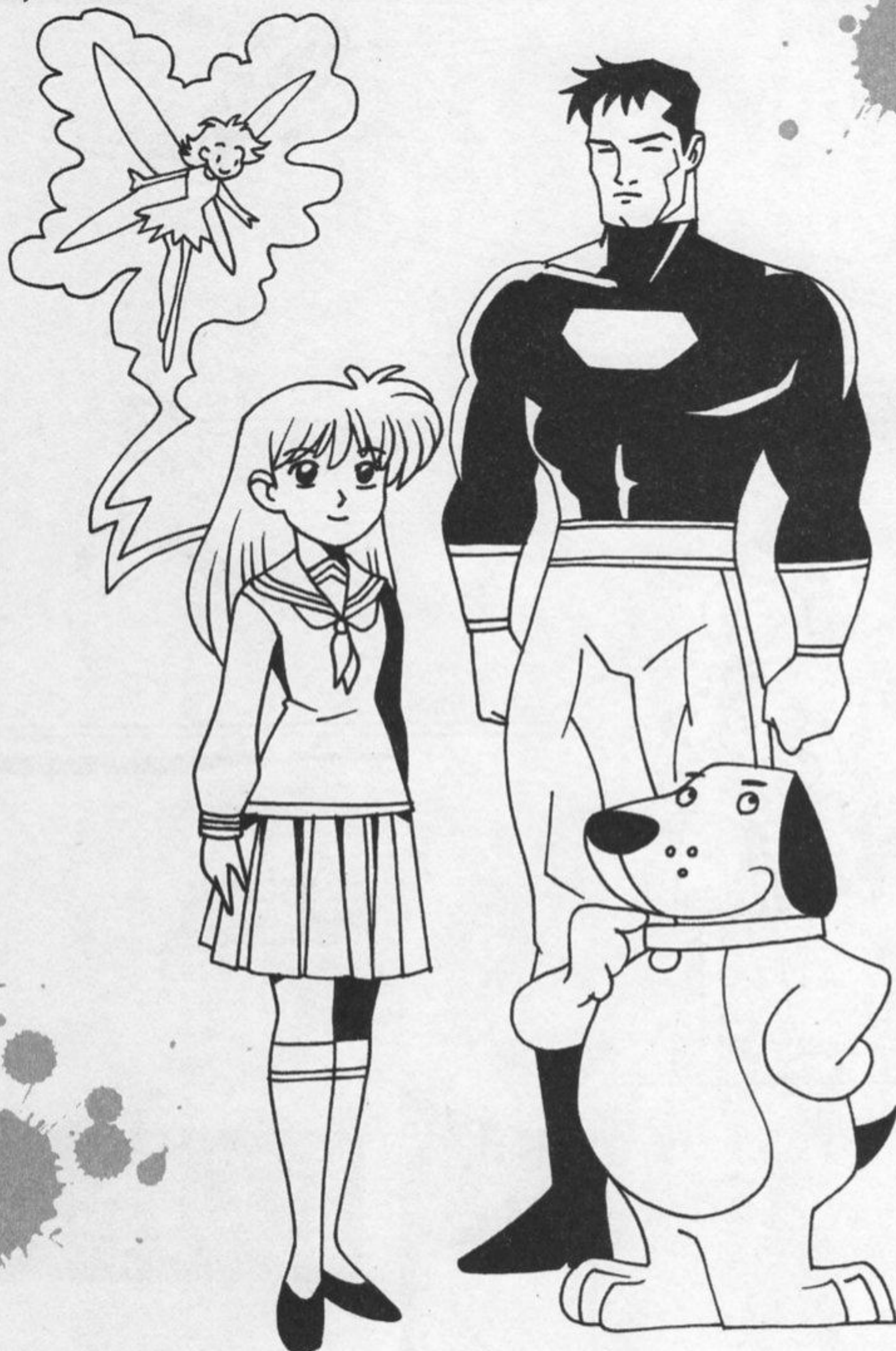
Un desarrollo.



Y un final.

La suma de estos tres elementos conformará una estructura que se llamará Paradigma, cuyo significado es creencia.

En la creación de nuestro Paradigma nos llevará a contar una historia con un atractivo universal, descrita en el ejemplo de una sola frase o palabra, así como los personajes, sin importar el estilo o género para dibujar los personajes, ya sea estilo manga, caricatura o estilo serio, deberán provocar una fuerte identificación con el público lector.



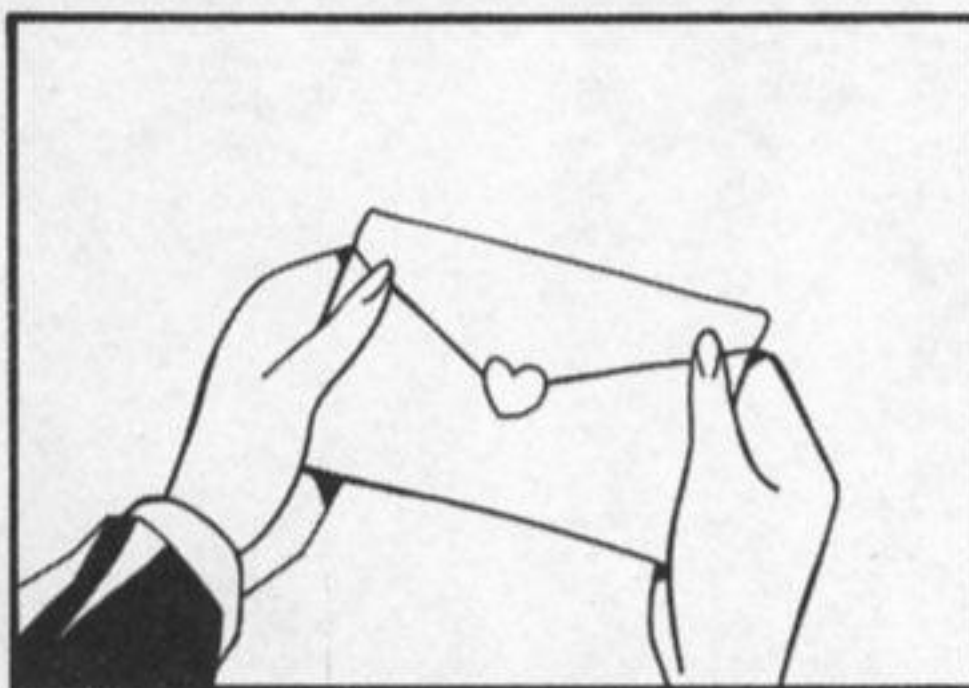
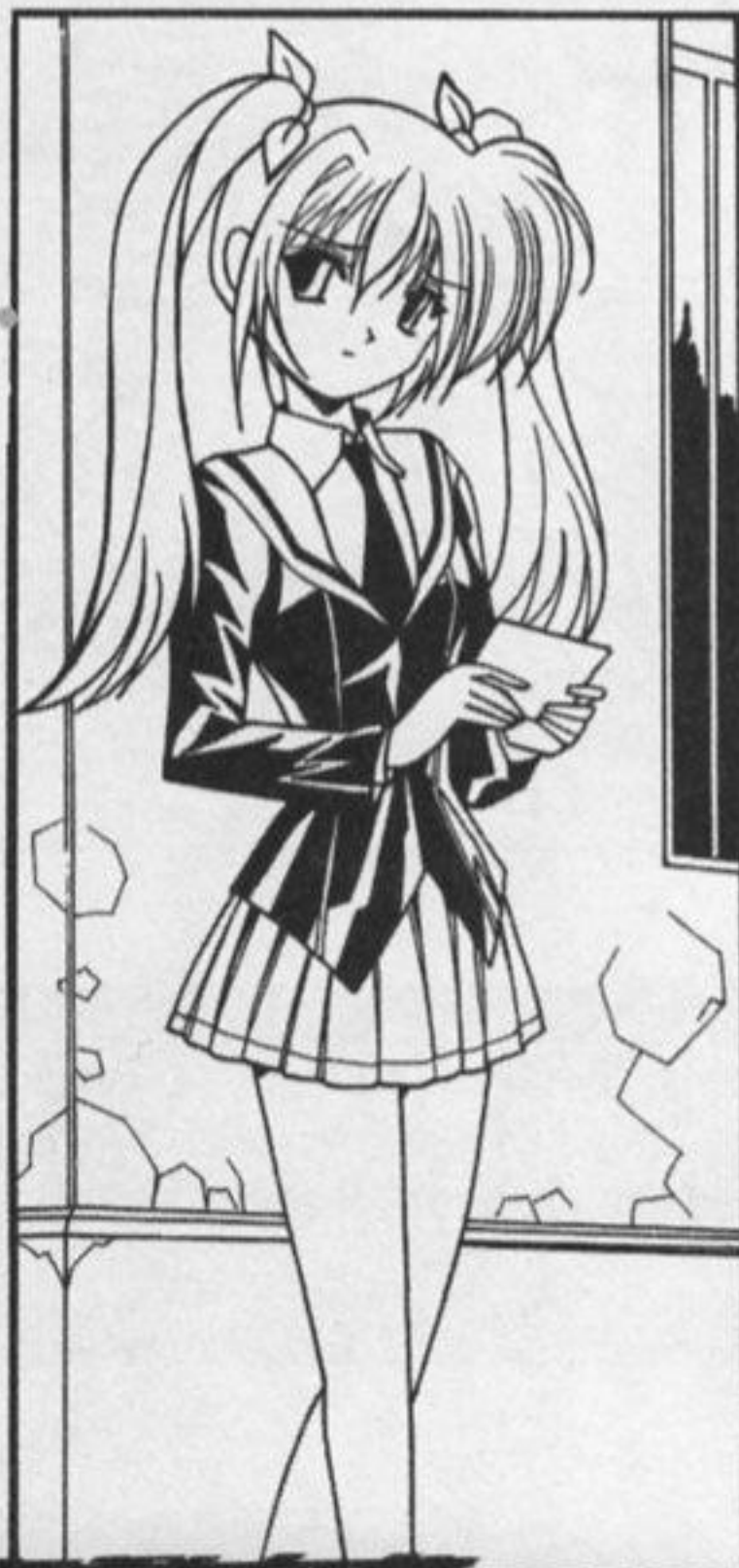
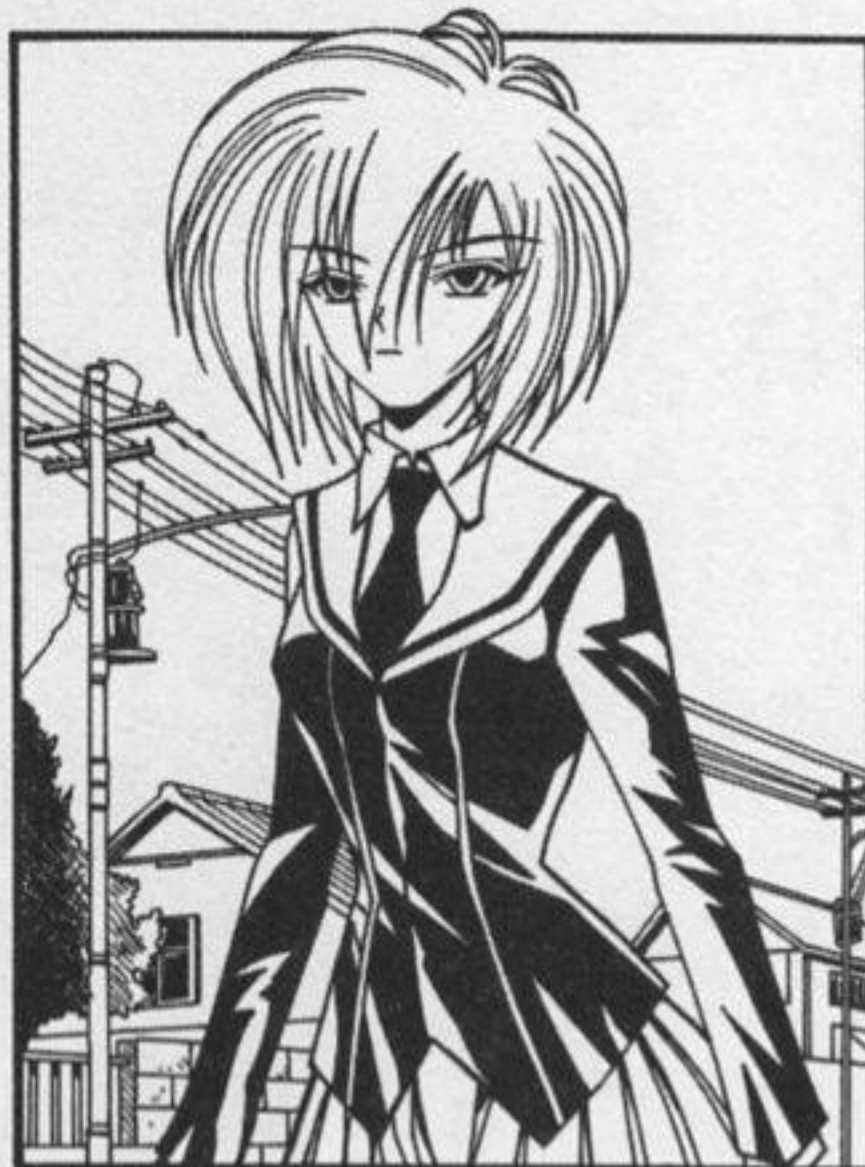


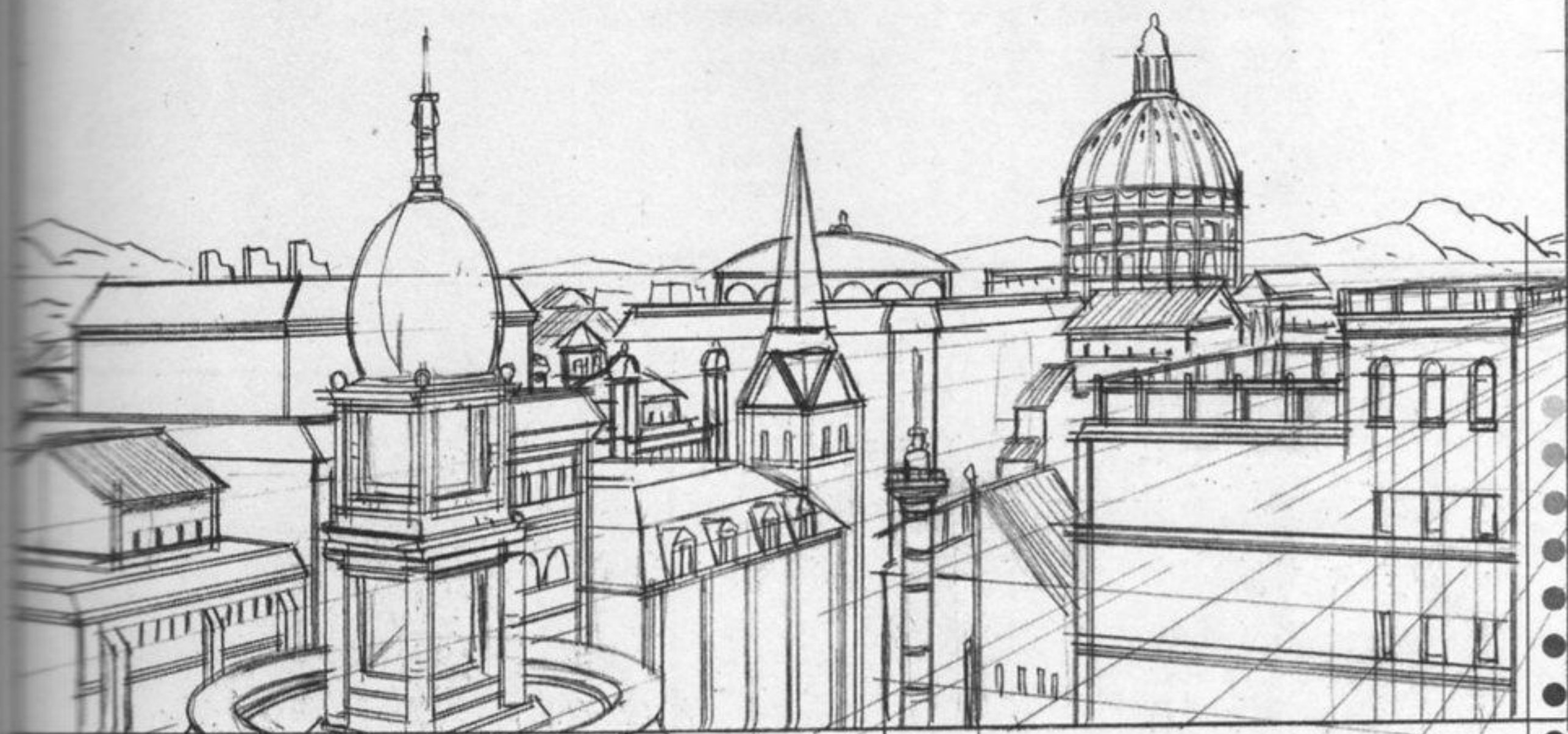
Cuando nuestra historia se presenta al lector debemos proporcionarle la mayor información básica posible para enganchar al lector. Claro está que no debemos revelar demasiada información para que el lector conforme avanza en la historia descubra otros elementos que la envuelven y también a los personajes, y de esta forma los podamos sorprender.

Al comenzar a leer la historia, la información básica que debemos proporcionar al lector es:

DE QUÉ TRATA LA HISTORIA

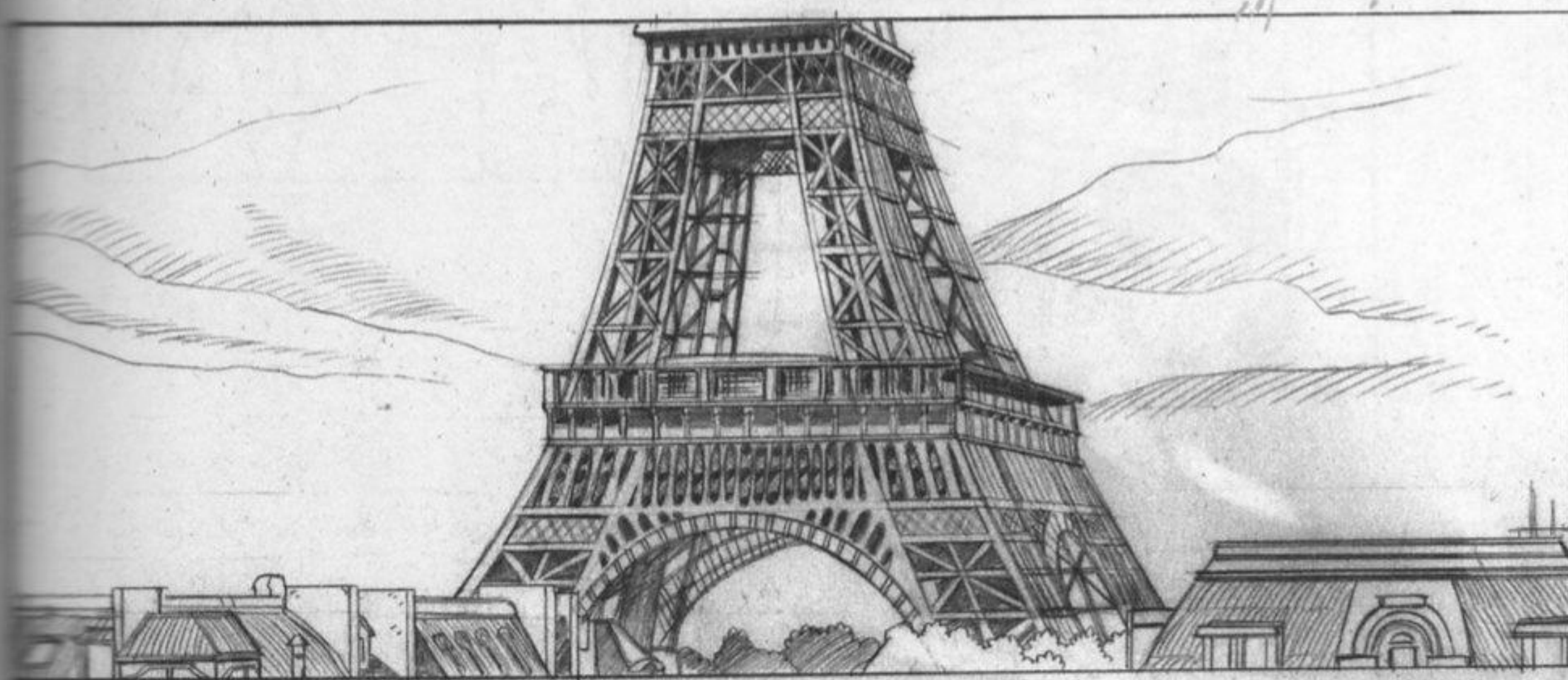
El elemento que deberá capturar el interés del lector. Recuerda el ejemplo de simplificar esto con una frase sencilla y directa para partir de ahí con el resto del desarrollo del cómic.





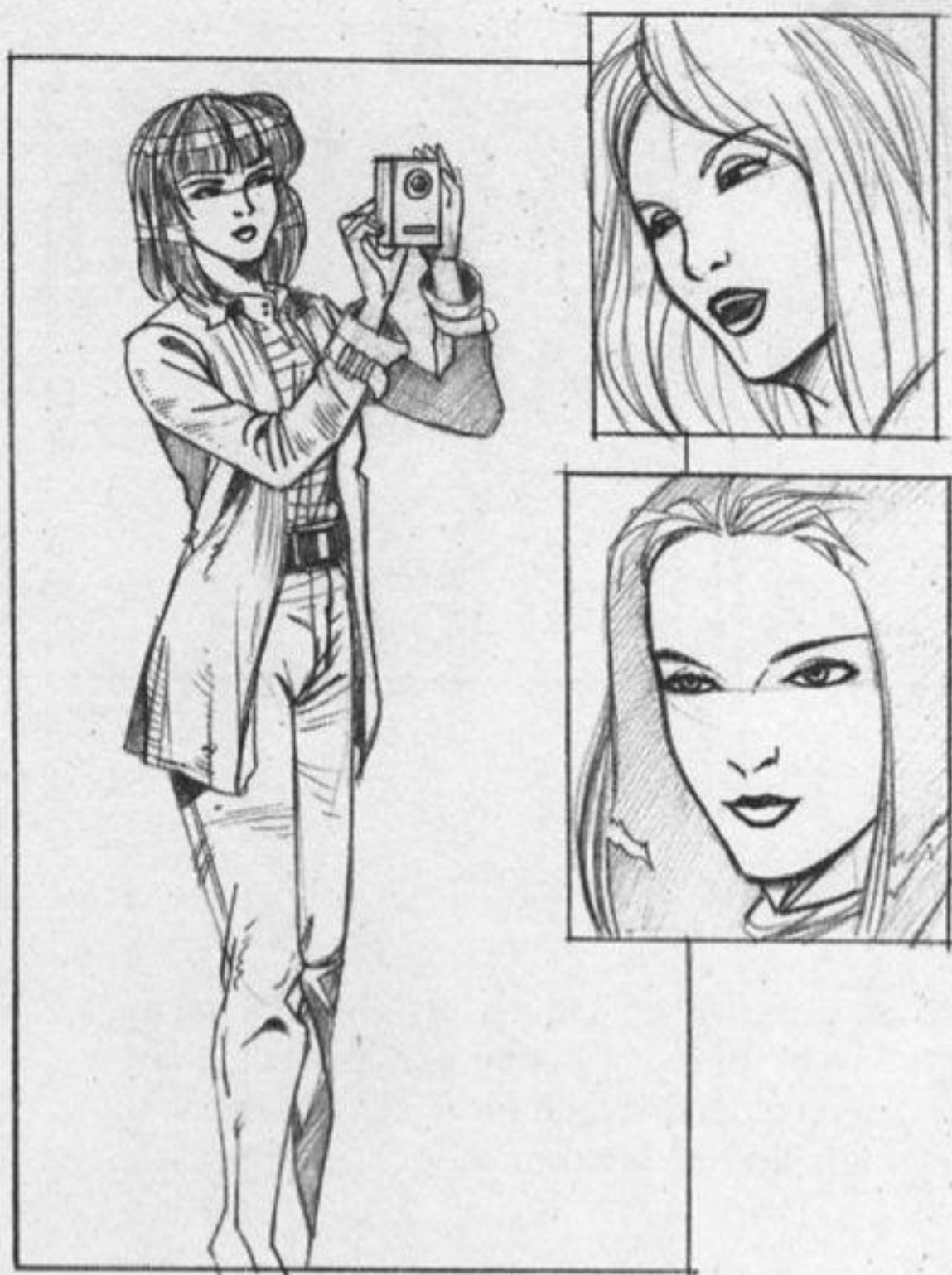
DÓNDE OCURRE

Es importante definir el lugar en donde se desenvolverá la historia, ya que será el telón que nos ayudará en el aspecto visual. El lugar puede ser en cualquier parte del mundo o en un lugar ficticio, o en cualquier época histórica. Es importante contar con documentación para poder dibujar los fondos y escenarios.



CUÁL ES EL GÉNERO Y ESTILO

Si nuestra historia será de estilo realista, manga o caricatura, y si será de corte aventurero, fantástico, romántico, terror, comedia, etcétera.





PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES

Los personajes y lo que trata la historia serán los elementos que deberán estar muy claros para poder obtener el interés y atención del lector. No sólo cuenta el aspecto visual del personaje que es lo primero que verá el lector, sino cómo se desenvolverá la personalidad de éstos, si son serios, duros, simpáticos, amistosos, determinados, etcétera.

Cuando los personajes principales entran en la historia, el lector deberá conocer sus siguientes aspectos:

Quiénes son esas personas.
Qué es lo que quieren.
Por qué están ahí.
Cuál es la relación de los personajes entre sí.



EL DESARROLLO DE LA HISTORIA

Nuestra historia puede comenzar con una consecuencia de algo que sucedió mucho antes del comienzo. A esto lo llamaremos Principio o Presentación.



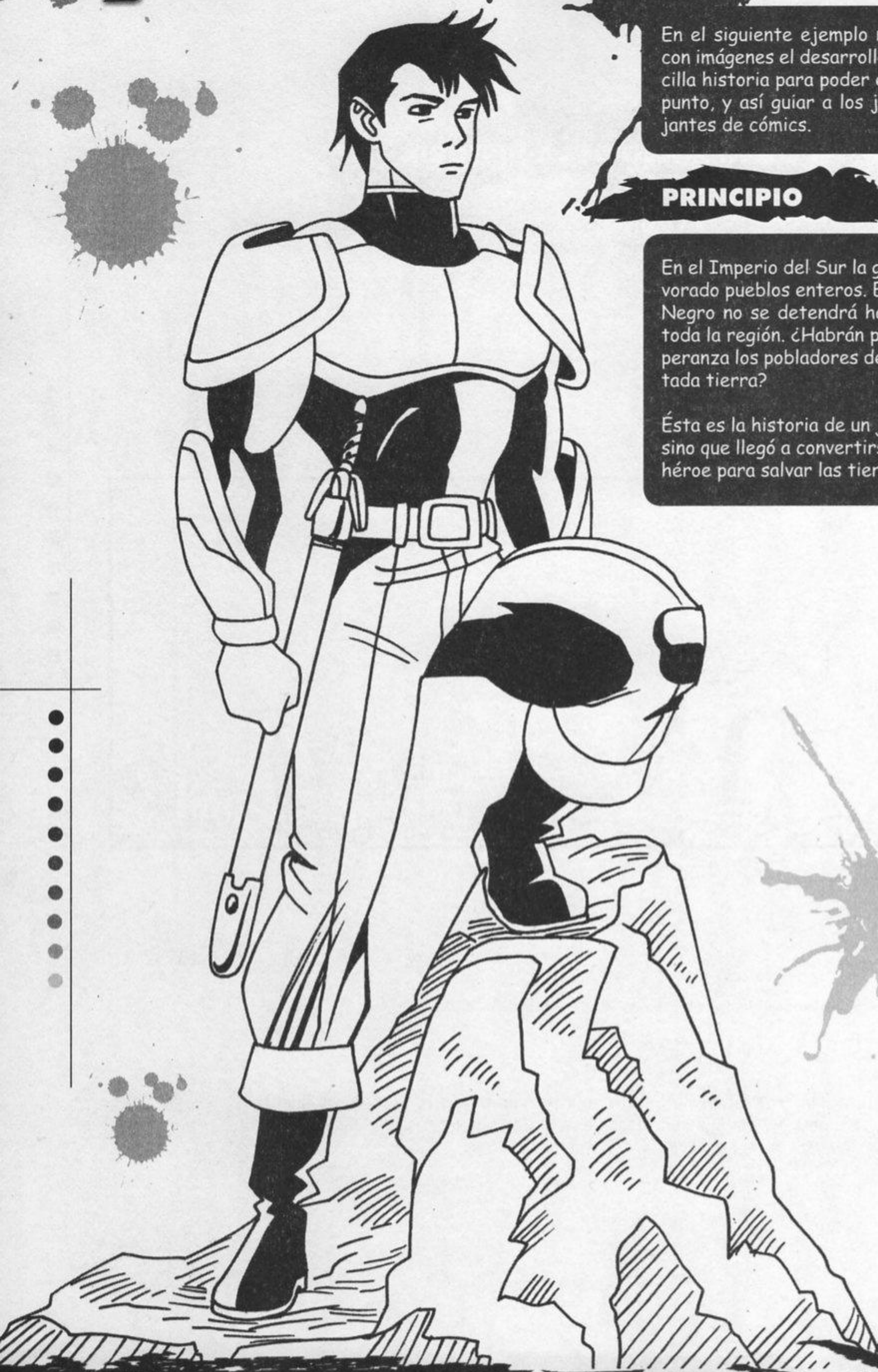
Esta Presentación nos dará la información básica para dar comienzo al cómic y puede proporcionarle al lector una interrogante que se resolverá conforme prosiga la historia.

En el siguiente ejemplo mostraremos con imágenes el desarrollo de una sencilla historia para poder explicar este punto, y así guiar a los jóvenes dibujantes de cómics.

PRINCIPIO

En el Imperio del Sur la guerra ha devorado pueblos enteros. El Emperador Negro no se detendrá hasta dominar toda la región. ¿Habrán perdido la esperanza los pobladores de esta devastada tierra?

Ésta es la historia de un joven campesino que llegó a convertirse en un gran héroe para salvar las tierras del sur.





Por lo general, en las primeras páginas de un cómic se emplean imágenes muy impactantes o con un gran contenido para poder enganchar al lector.

Ya que si nuestros dibujos tienen un gran atractivo y calidad, llamarán poderosamente la atención del público y entonces podemos contarles una historia.

ACTIVAR EL DETONANTE

Después del Principio y Presentación, debemos contar con una Activación del detonante. Este elemento es el que pone el movimiento a la historia, algo sucede y la trama se pone en marcha en ese momento, con una acción específica o a través de una línea de diálogo. También se puede construirse poco a poco una situación incorporando diálogo y acción hasta que la historia arranque. Observa el ejemplo.

El malvado Emperador Negro ordenó asesinar a Héctor, el Sabio, por enseñar a su pueblo cómo defenderse del cruel tirano.

Su hijo llegó demasiado tarde para impedirlo.



Nuestro personaje no puede revelarse sin la existencia de un conflicto, y éste carecerá de sustancia sin aquél. En el comienzo de la historia, deberá resultar evidente que nuestro personaje no puede con su situación actual, tendremos así el disparador.



Tu muerte no será en vano, Padre, yo continuaré con la obra que no pudiste concluir y liberaré a nuestro pueblo de la cruel tiranía del Emperador.

FIN DEL PLANTEAMIENTO

Para darle un sabor dramático necesitamos que la historia no se desarrolle de forma tan lineal. Requerimos de una acción que dé un giro inesperado para cambiar el rumbo en el desarrollo de la historia y que el personaje cree nuevas aptitudes y un compromiso mayor, así como mostrar distintos escenarios.

Deberás ocultarte por un tiempo. Escuché que los soldados te están buscando para acabar contigo.

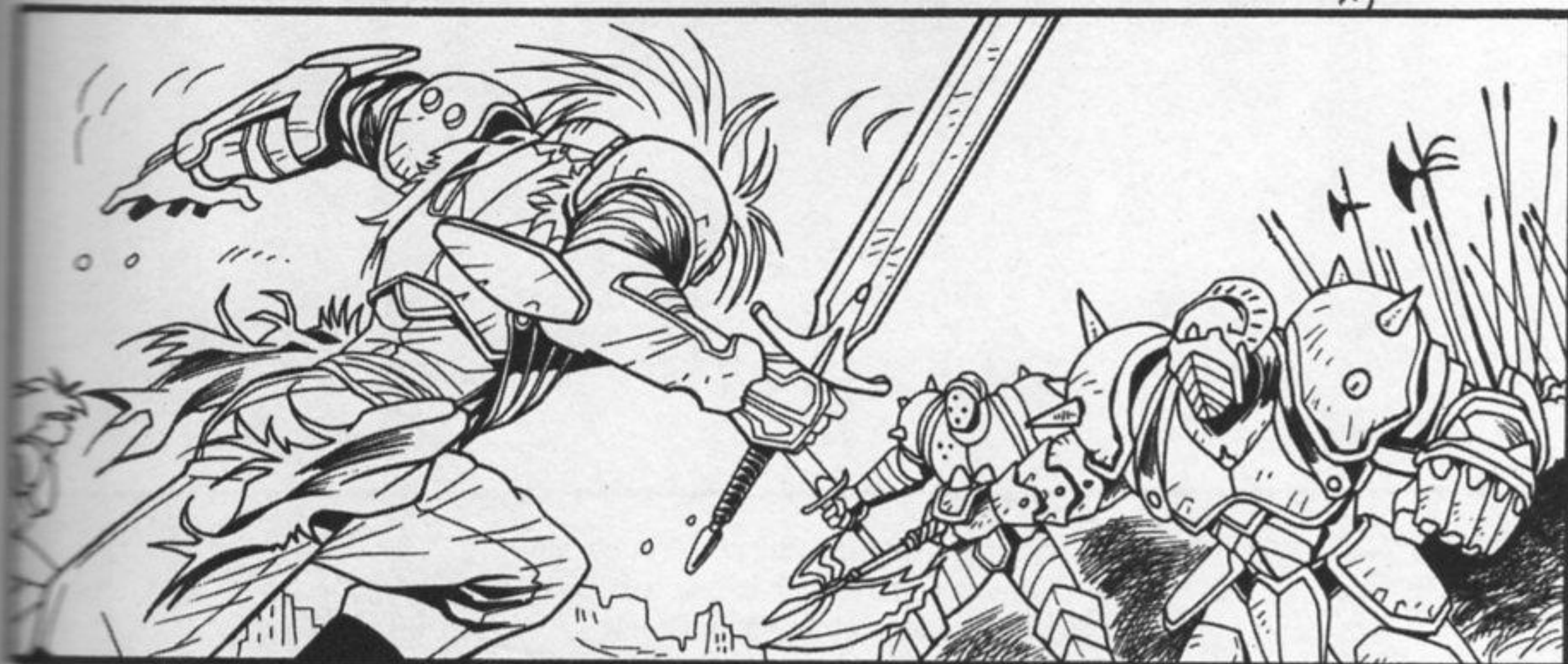


Me refugiaré en el bosque y ahí organizaré un grupo de resistencia.



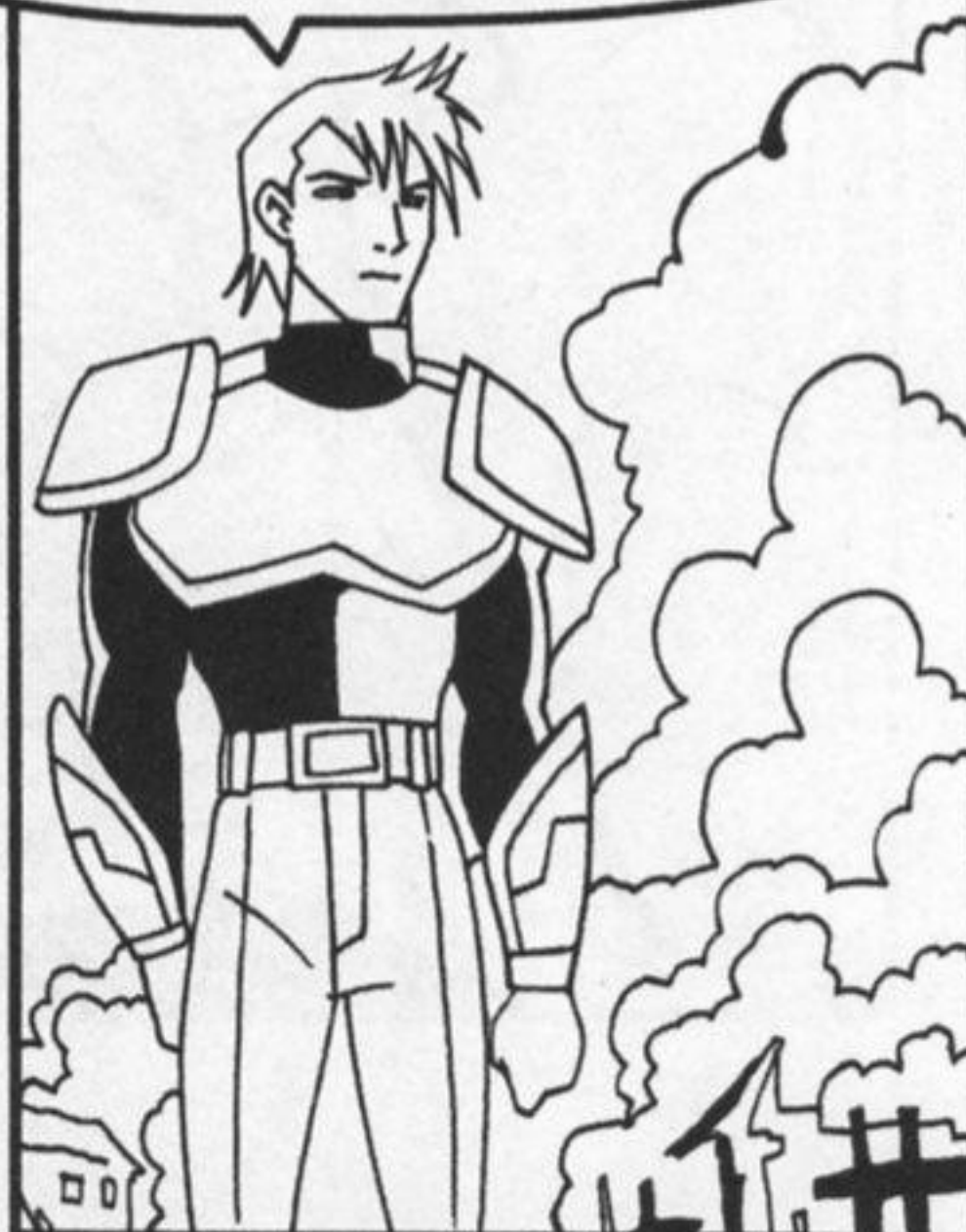
CONFRONTACIÓN

Es la parte de la historia que tiene más peso. La esencia del drama es el conflicto y una vez que el objetivo de nuestro protagonista queda ya claro y definido, parte del trabajo del guionista es crearle obstáculos, para alejar al personaje de su objetivo y hacer que el conflicto crezca. La historia en nuestro cómic no deberá avanzar muy rápido ni muy lento.



El joven campesino pudo organizar un pequeño ejército de rebeldes y poco a poco las victorias comienzan a darles esperanza a los pueblos del sur.

La victoria cada vez está más cerca, pero aún son muchos obstáculos que hay que vencer y el precio a pagar es muy alto.



LA RESOLUCIÓN

La intensidad del conflicto ha crecido y llega el momento cuando el protagonista deberá en un último intento lograr sus objetivos. Aquí es el clímax de la historia.



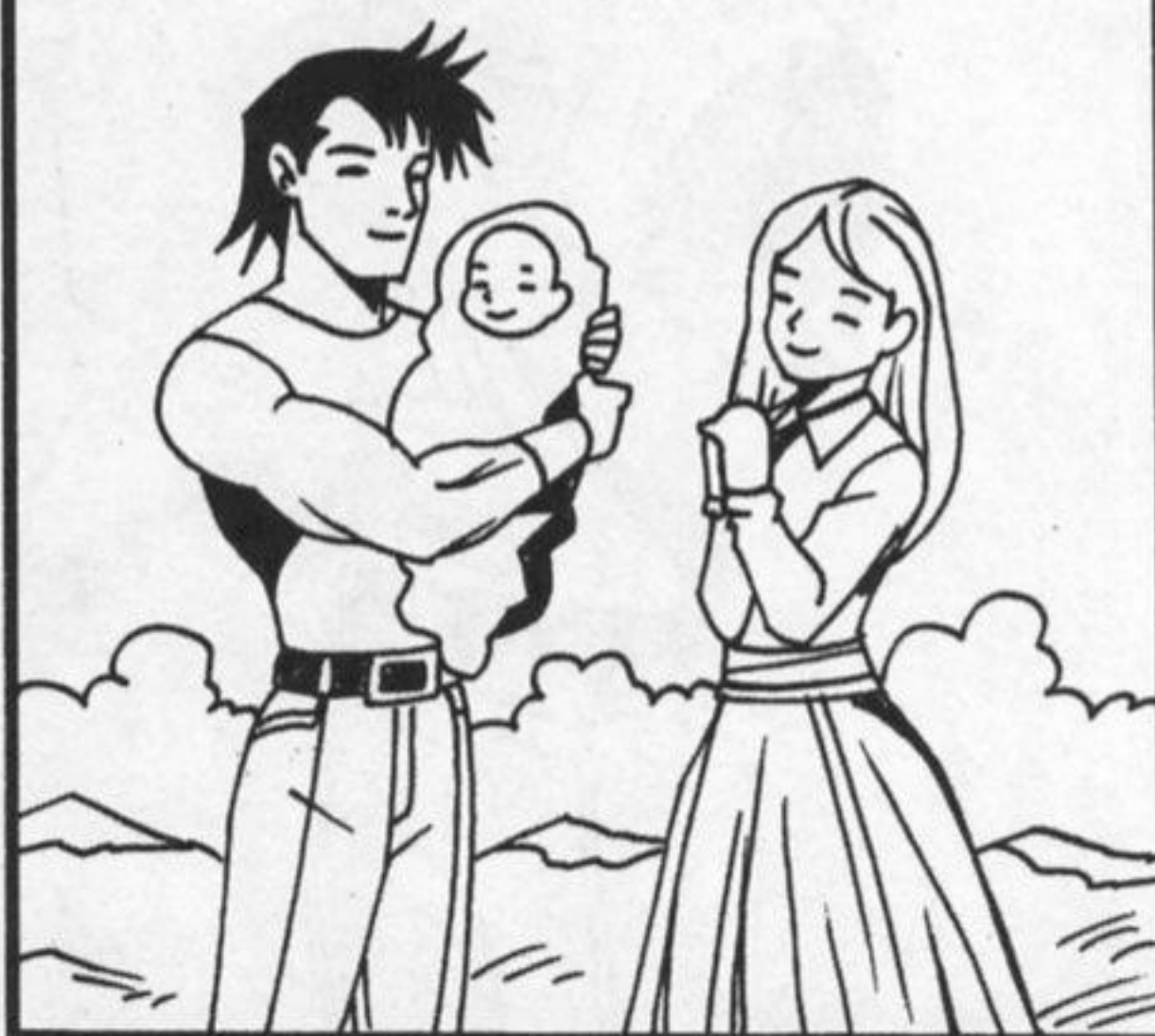
FINAL

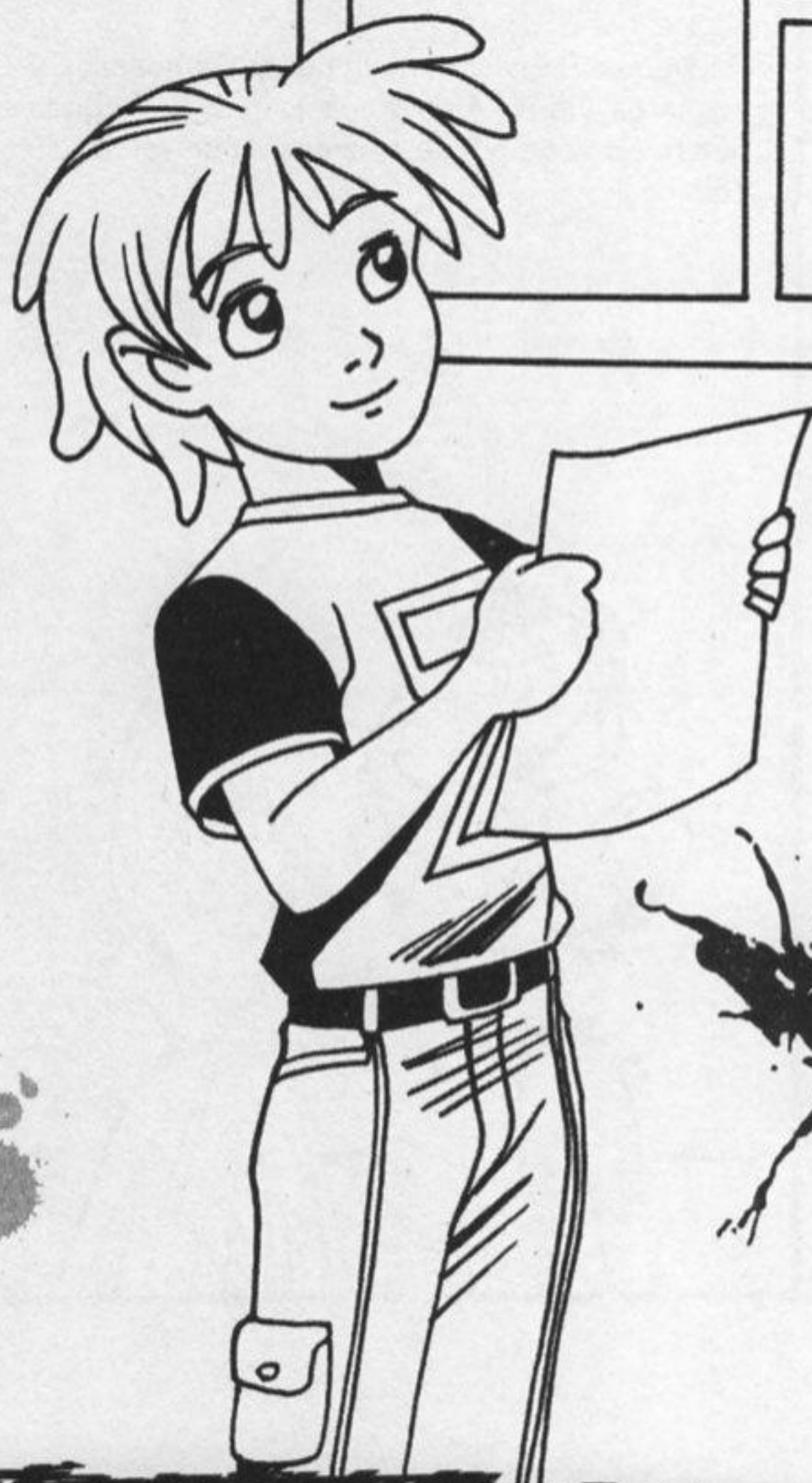
El final deberá contar con fuerza; además de completar la historia y darle la información concreta de lo que sucedió con los personajes.

La guerra ha terminado, así como el terror, el Emperador Negro y su malvado ejército fue derrotado.



Es tiempo de reconstruir nuestros hogares y nuestras vidas. Ahora que la paz ha llegado nuestro héroe puede regresar a salvo con su familia.



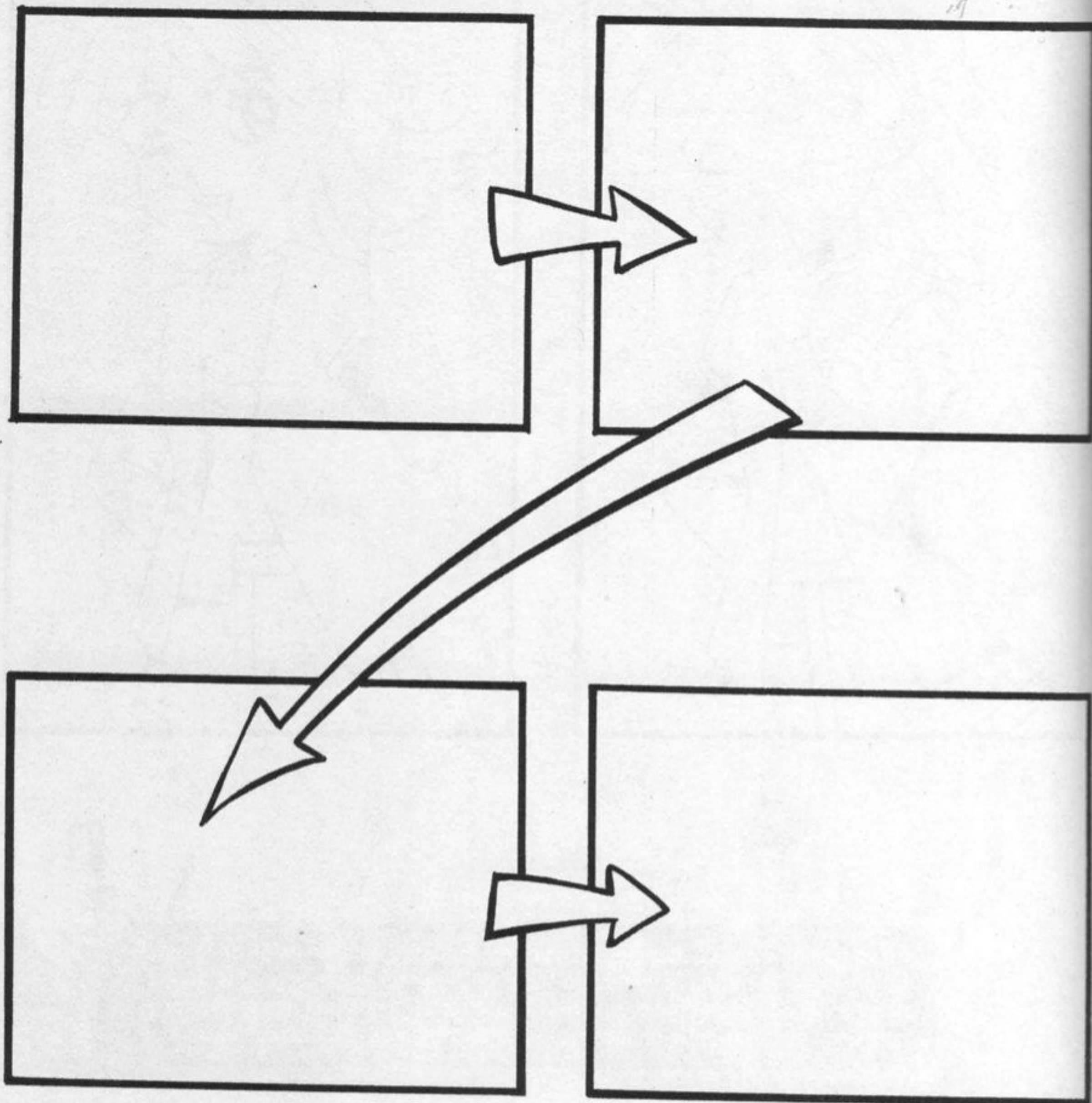


Cuando es hora de dibujar nuestro cómic es importante conocer el manejo de la secuencia. De esta forma podemos contar historias con el manejo de imágenes.



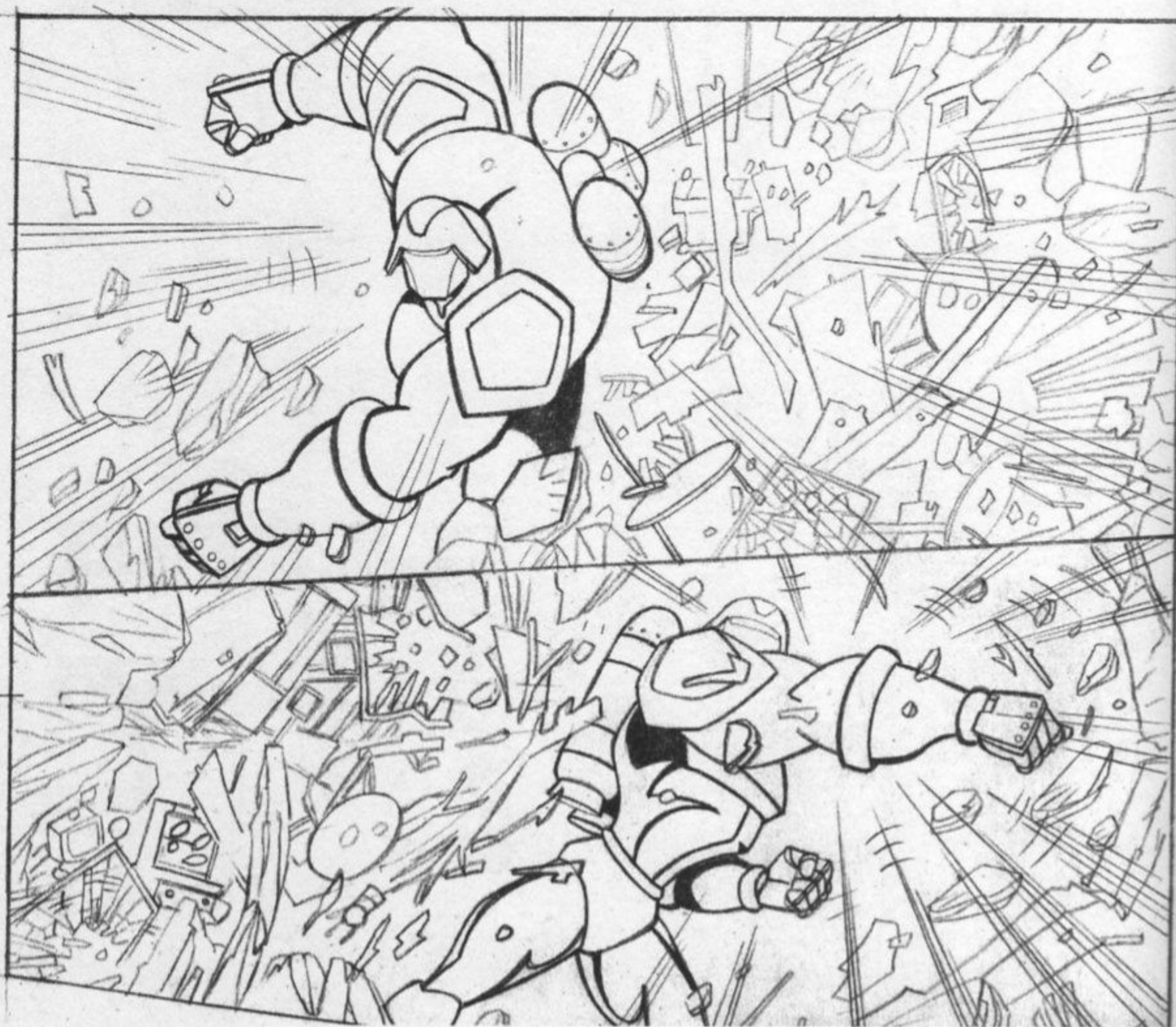
Entendemos como secuencia como una continuidad, una sucesión ordenada. En el cómic se definiría como una serie de planos o escenas unidas de manera ordenada para contar una historia. Si dibujamos una escena tendríamos una viñeta, cuando unimos dos viñetas tenemos una secuencia.

Es importante respetar la forma de lectura que tiene el público lector. La secuencia deberá ser ordenada y no crear confusión en la lectura. Observa el sencillo ejemplo en donde se muestra la manera común al formar una secuencia.



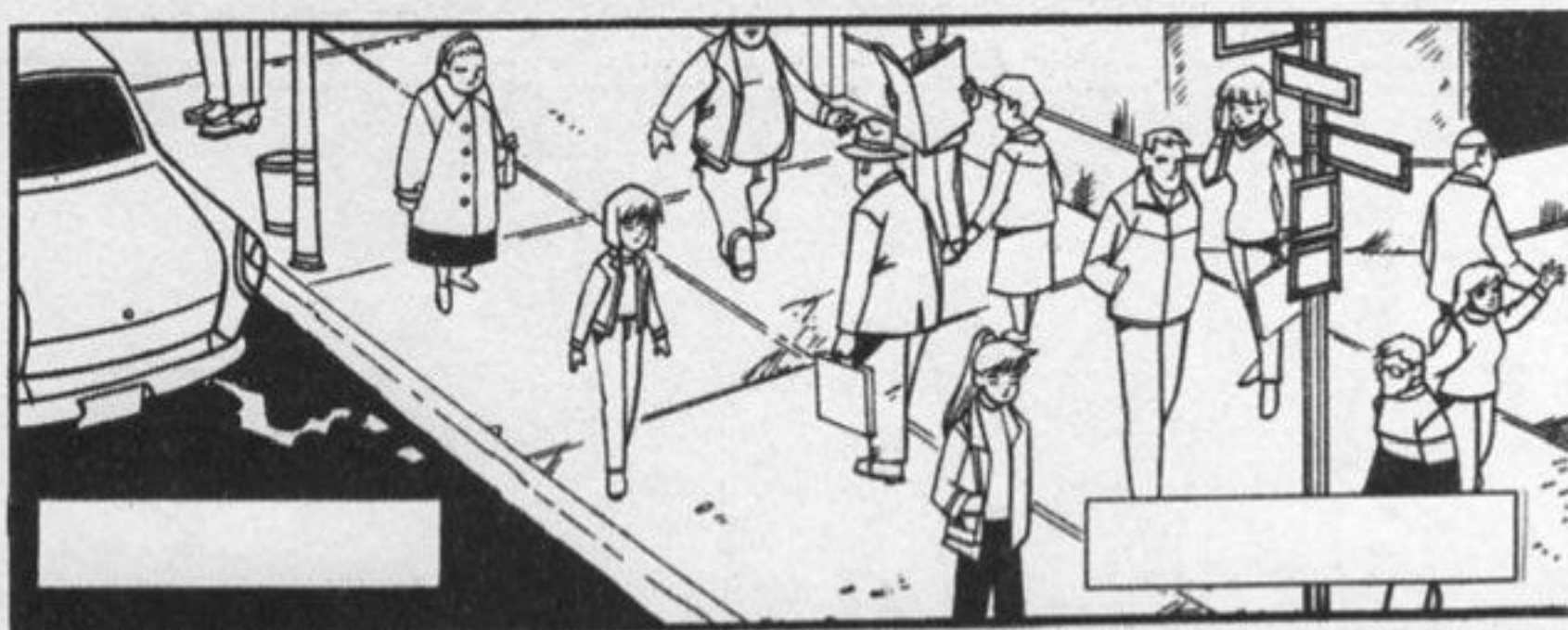


Las imágenes puestas en un orden de lectura que unan las acciones de una imagen de una viñeta con la otra pueden contarnos una historia, inclusive, sin la necesidad de emplear diálogos. Lo importante es saber respetar el orden de lectura y la intensidad que queremos emplear en las imágenes y sus acciones.

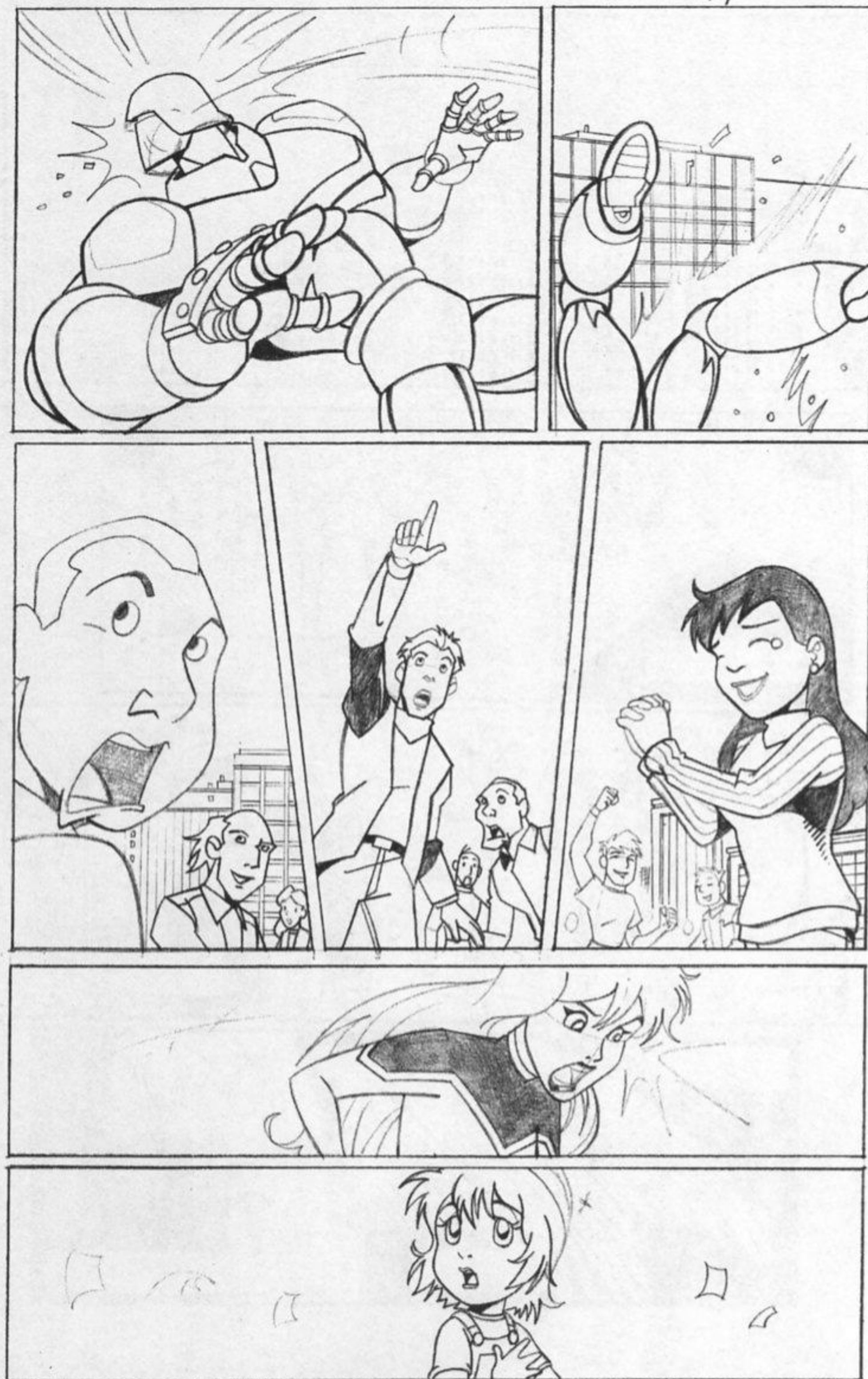


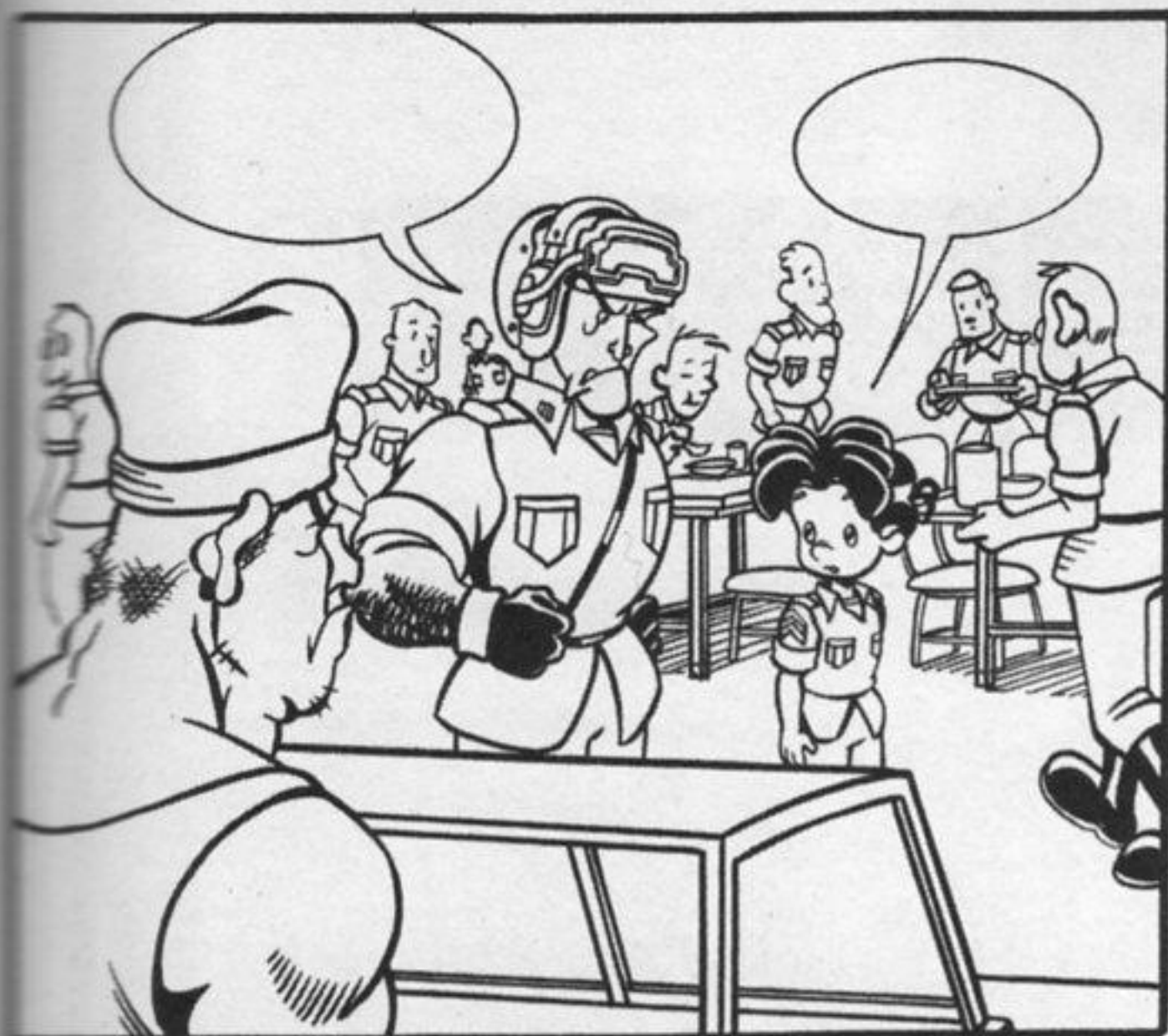
Las acciones y movimientos de los personajes mezclados con una buena secuencia dinámica crearán páginas de cómics tan llamativas que el lector podrá quedar atrapado por las imágenes y la historia.

El ritmo de la historia se determina por el número de viñetas que se manejan en cada página. Este número nos dará una idea de cómo transcurre el tiempo mientras los personajes de la historia actúan.



Cuando una página contiene bastantes viñetas, el ritmo de la historia se tornará rápido y ágil, denota más acción y movimiento.





Se debe cuidar a la hora de agregar demasiadas viñetas en nuestra página para no saturarla y que el lector no se confunda con tanta información en las imágenes.

Cuando reducimos el número de viñetas en nuestra página, el ritmo de la historia se tornara más lento. La acción no es mas ágil, pero las imágenes toman mayor fuerza e impacto.



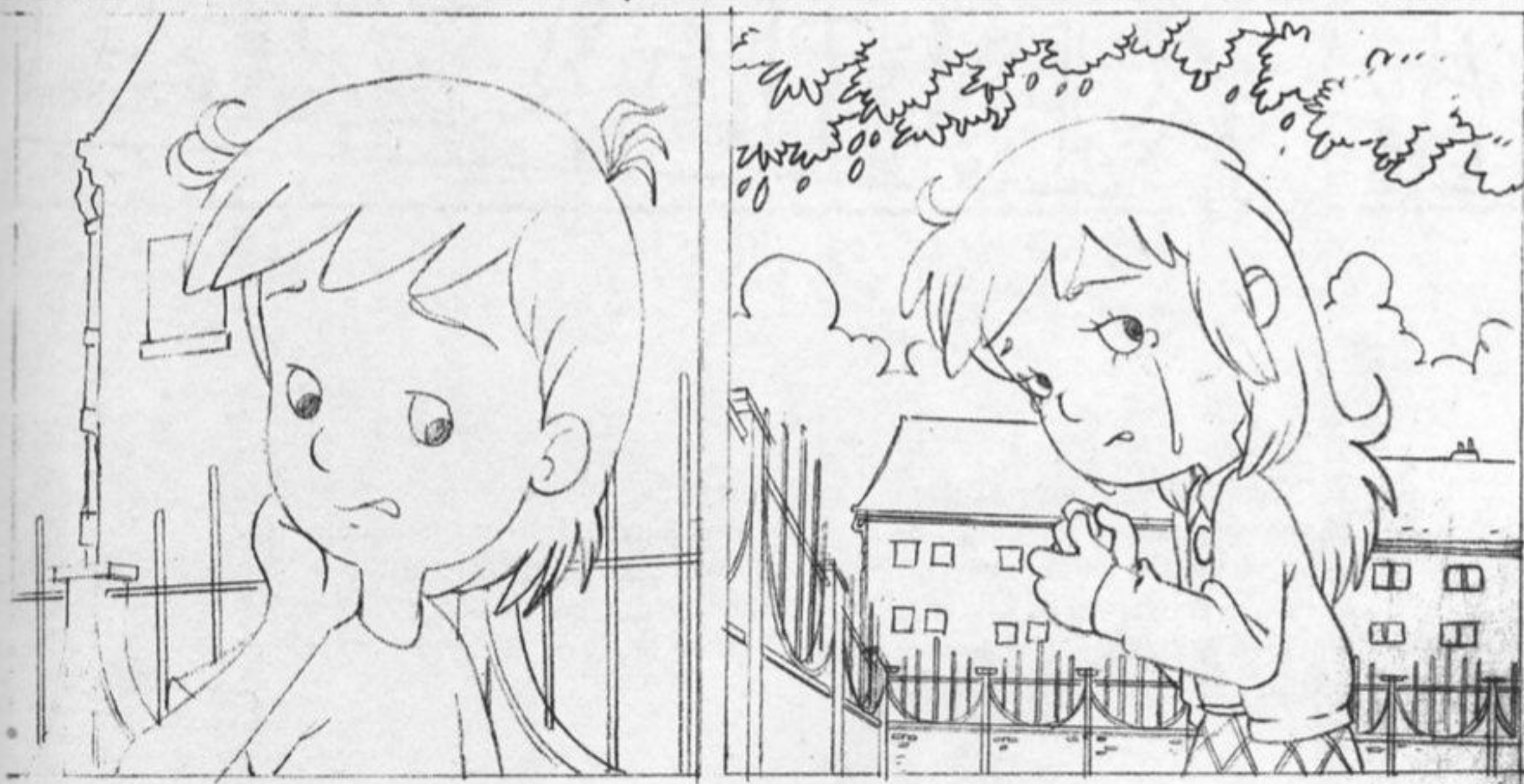


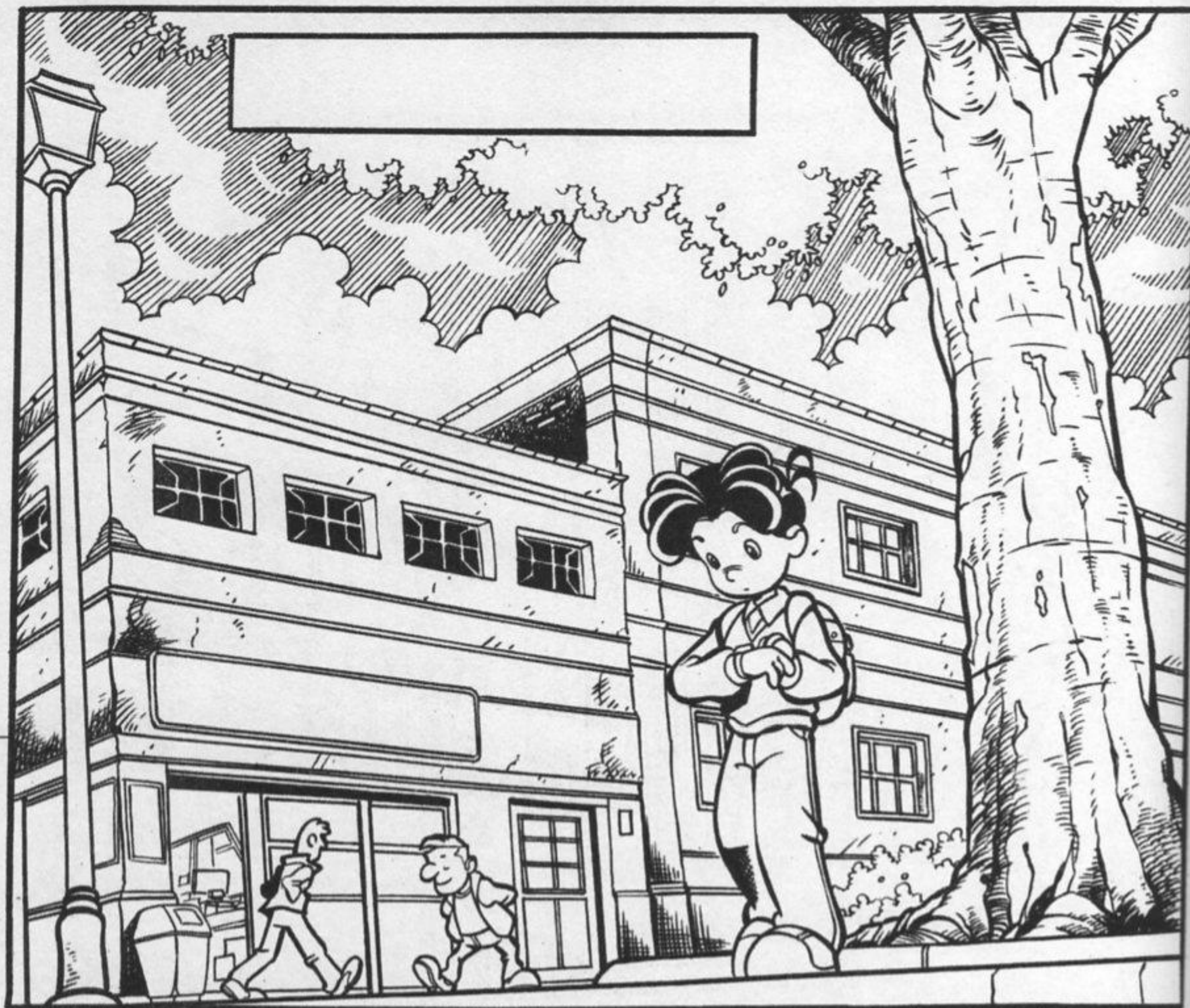
De manera que una página con menos secuencia nos permitirá de alguna forma conocer más los personajes, cómo actúan, cual es su personalidad y profundizar más en la historia.



Cada vez que reducimos viñetas en la página, el tiempo transcurre más lentamente, con esto podemos lograr escenas más dramáticas e impactantes, dependiendo de las imágenes que elaboremos, ya que entre menos viñetas en una página el dibujo debe ser más elaborado.

El ritmo de la historia con una página con un número menor de secuencia, puede lograr escenas tanto de corte dramático como también un ritmo más tranquilo y relajado, dependiendo de lo que queremos lograr en nuestra historia.



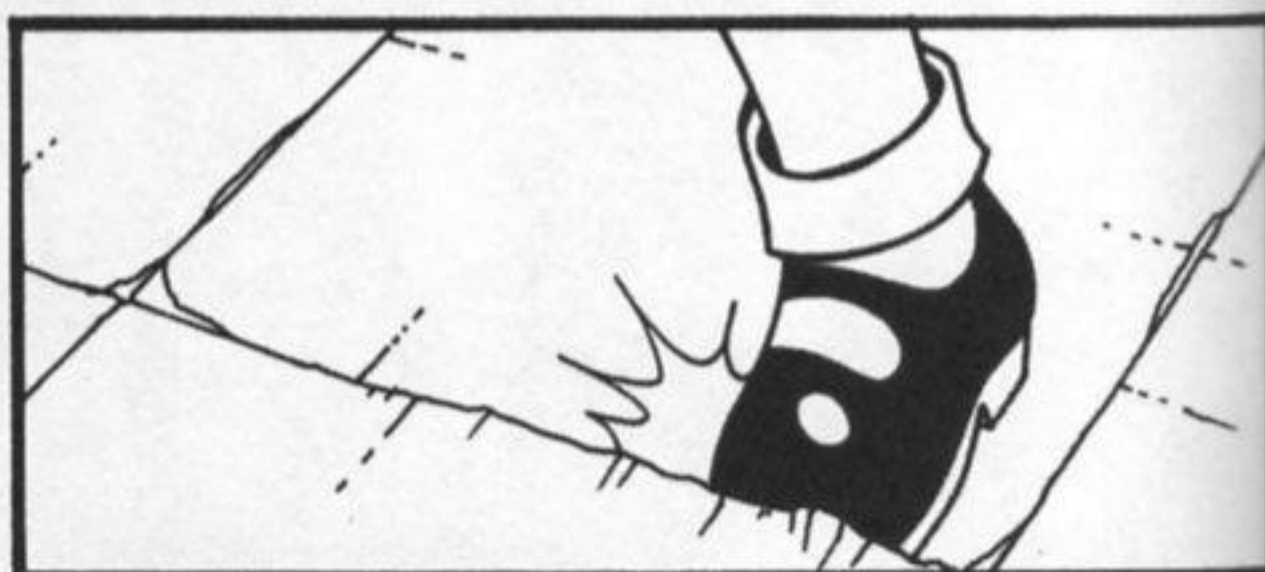


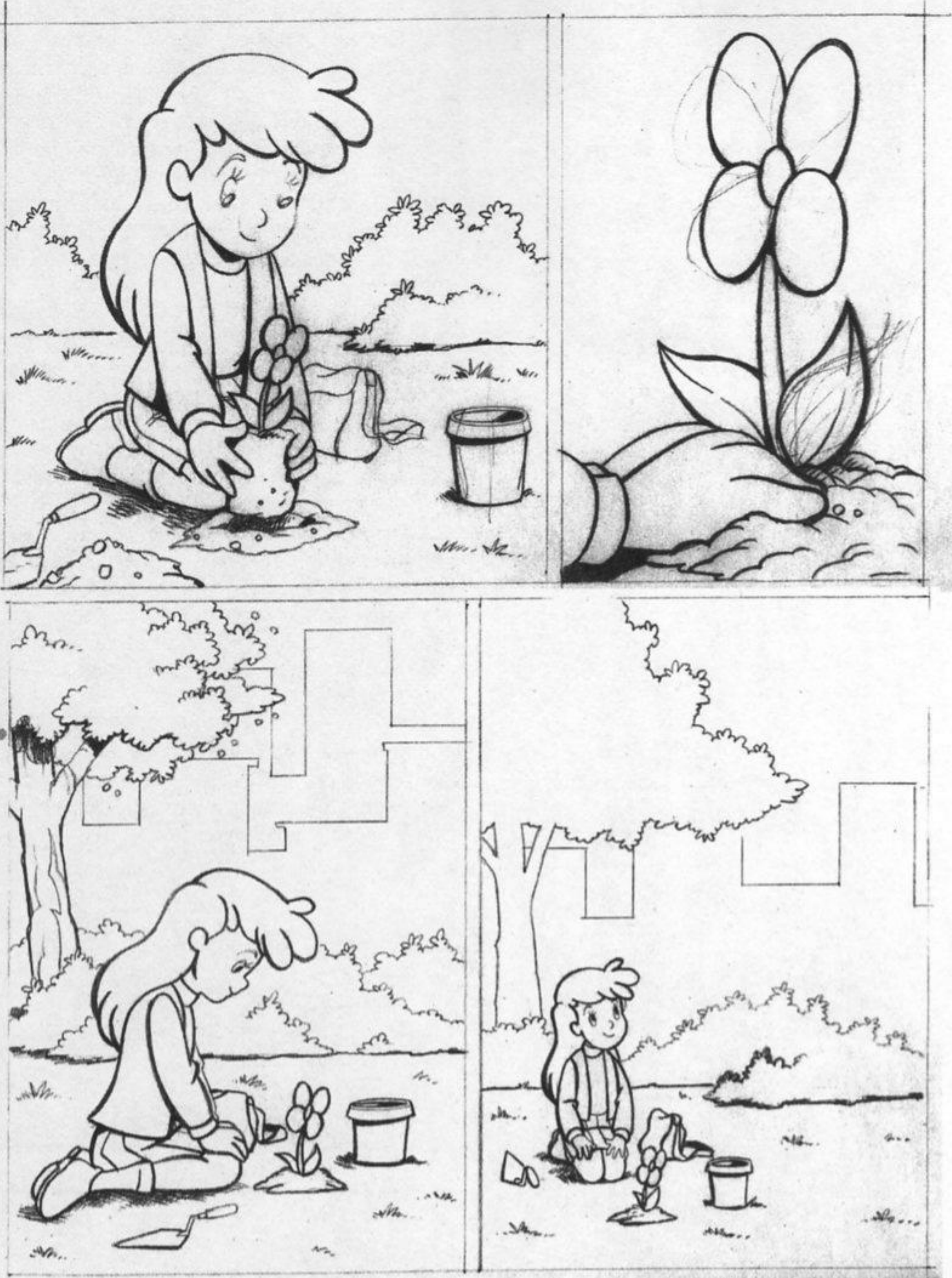
Y en las páginas donde se usa una sola viñeta por toda la hoja, el tiempo se queda detenido y la fuerza de la imagen es mayor. Es recomendable usar esta secuencia en la primera página del cómic para impactar así al lector. Podemos presentar la historia, los personajes que participarán, el escenario, lugar y tiempo en el que se desarrolla para darle al lector la información básica que lo adentrará en el cómic.

En la página final del cómic también podemos utilizar este recurso de una sola viñeta para crear expectación y mantener al lector con el suficiente suspenso para que pueda adquirir el siguiente número del cómic y enterarse de lo que ocurrirá después. La imagen que se utiliza para este tipo de páginas son las que deben tener mayor impacto y fuerza.

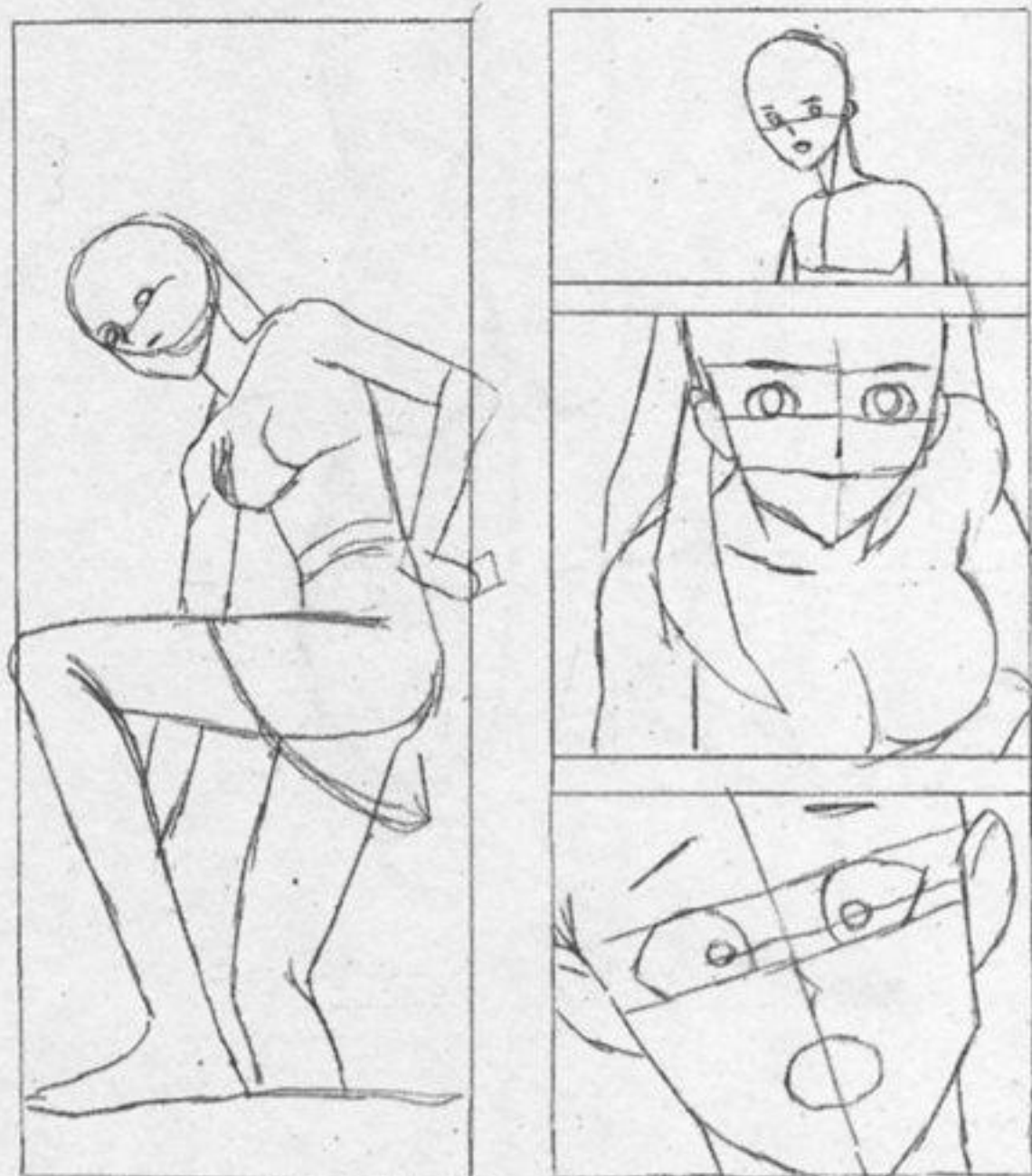


En el manejo de la secuencia podemos manejar el movimiento de cámara como si fuera una película, ya que podemos no sólo acercar o alejar las imágenes, sino también girarla y ver a nuestros personajes en otros ángulos y perspectivas.





Con el movimiento de la cámara en la secuencia daremos a nuestra historia vida propia. Los dibujos no se verán muy fijos y nos adentrarán en la vida de los personajes. Así podremos crear nuestras historias, pero al igual que el dibujo, el manejo de la secuencia es algo que se debe cuidar.



Vamos a revisar algunas de las consideraciones básicas en las páginas de cómic, historieta o manga, una de estas consideraciones es la lectura.

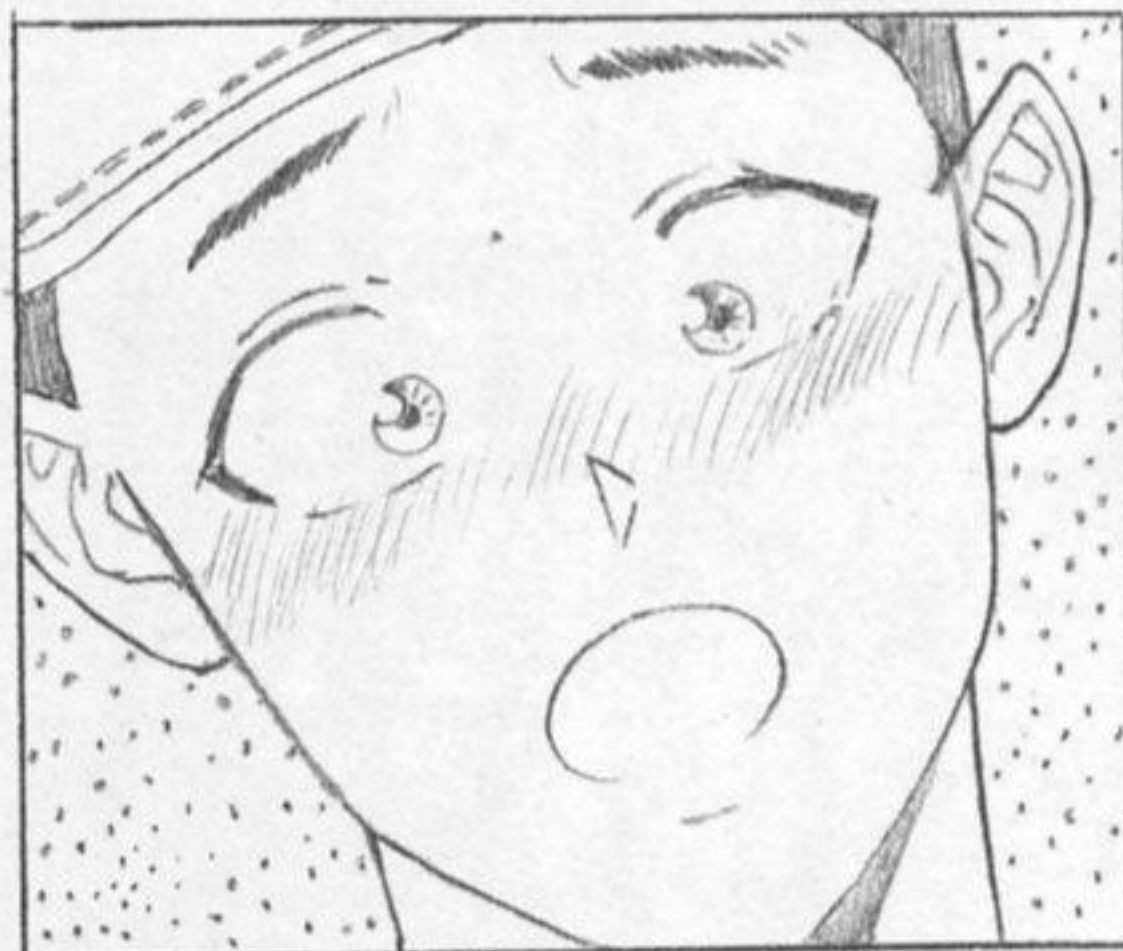
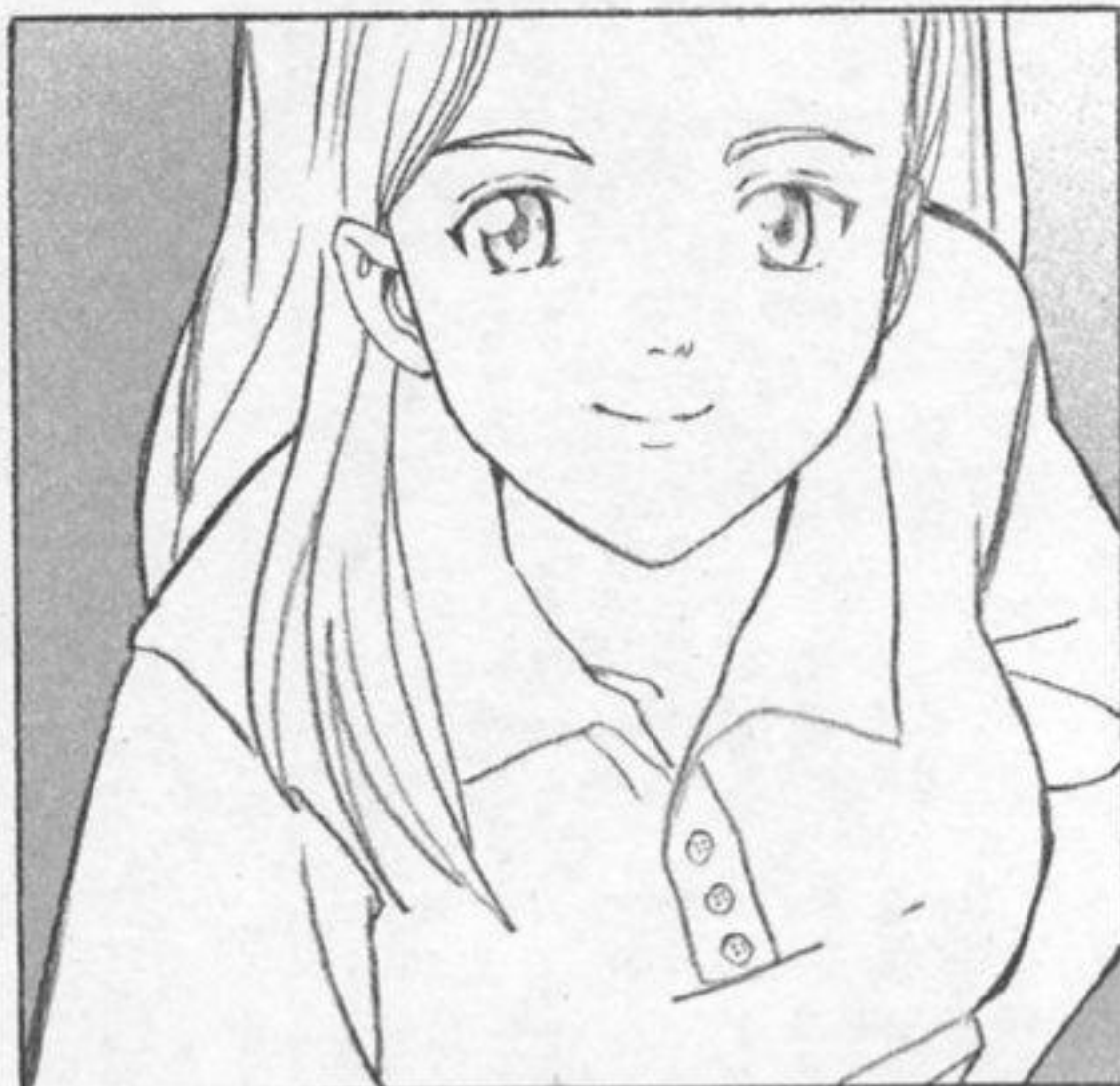
Del mismo modo que al leer un texto se tiene un orden, hay uno para la lectura de una página de historieta. Este orden depende del lugar de origen de la historieta en cuestión. El orden en que se lee la página de historieta afectará la posición de la misma. Los órdenes mas comunes son el oriental y el occidental.

Nosotros como occidentales estamos acostumbrados a leer un texto o una historieta de izquierda a derecha y de arriba abajo. La página de historieta de la izquierda está dispuesta de este modo. Si dibujamos historieta para occidentales es mejor utilizar esta forma de contar una historia.

En Oriente, por el contrario, se lee una página de historieta de derecha a izquierda, como en la página de la derecha. Si eres aficionado al manga te habrás dado cuenta de esta forma de lectura que si bien puede parecernos rara, se ha hecho bastante popular dada la difusión del manga en nuestro país.

Como puedes observar, estas dos páginas están volteadas una con respecto a la otra. Las dos son correctas, pero una se lee con el sistema occidental y la otra con el oriental.





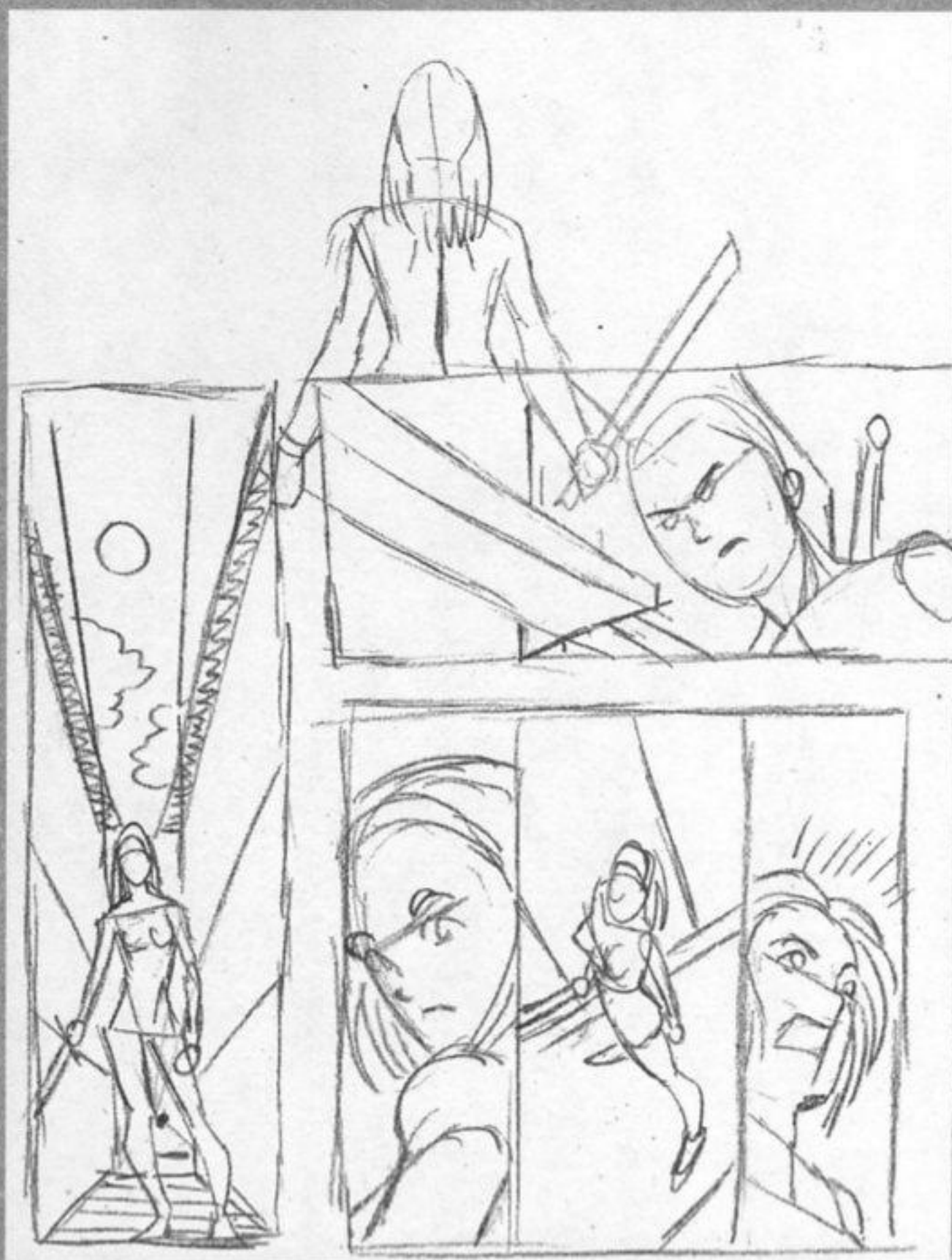
De este modo queda la página terminada, a la que hemos dejado en lectura occidental. De este modo la lectura es correcta. Si lo quieres leer de derecha a izquierda, no tendrá lógica.

EL STORY BOARD

Lo primero que tenemos que hacer para contar una historia es tener una historia. Para decir que tenemos una historia no basta con conocerla, hay que escribirla. Como estamos hablando de historieta veremos de forma básica cómo se escribe un guión de historieta. En ésta las historias se cuentan por medio de textos, escenas, globos y anotaciones.

Las escenas describen lo que está pasando. Por ejemplo, en la primera viñeta de esta página, el escritor anotaría algo así:

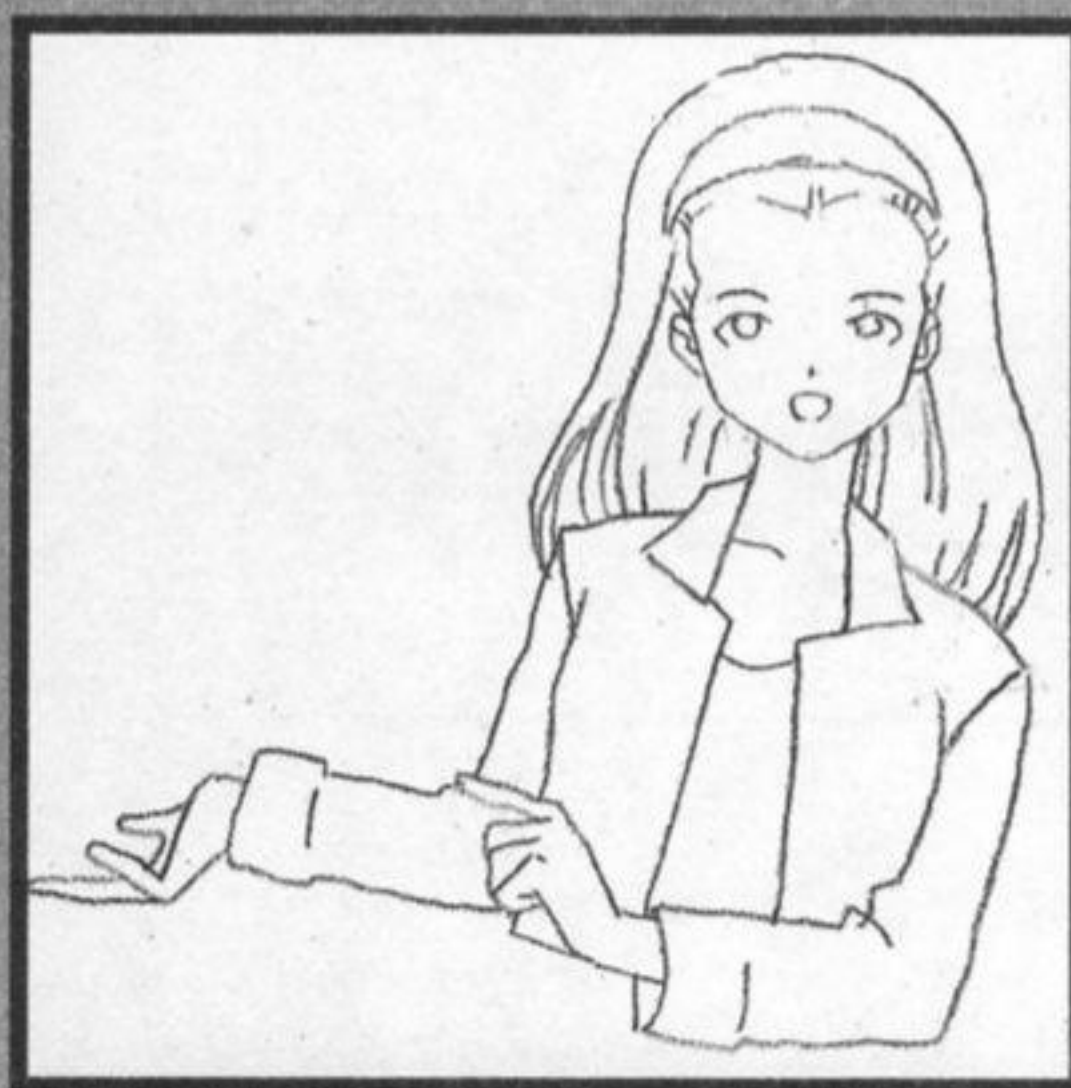
Una muchacha camina solitaria, se le observa de espaldas de modo que no podemos ver su rostro, sostiene una espada en su mano izquierda.



Los globos contienen los diálogos de los personajes. También pueden tener sus pensamientos y se representan de maneras muy variadas, dependiendo de lo que quieran expresar.

Explicaremos los demás términos más adelante, aquí nos interesa definir lo que es un story board.

El story board lo podemos empezar a realizar cuando ya tenemos nuestro guión terminado. Por eso comenzamos por explicar eso. El story board es contar por medio de dibujos muy básicos lo que el guión dice que está sucediendo.

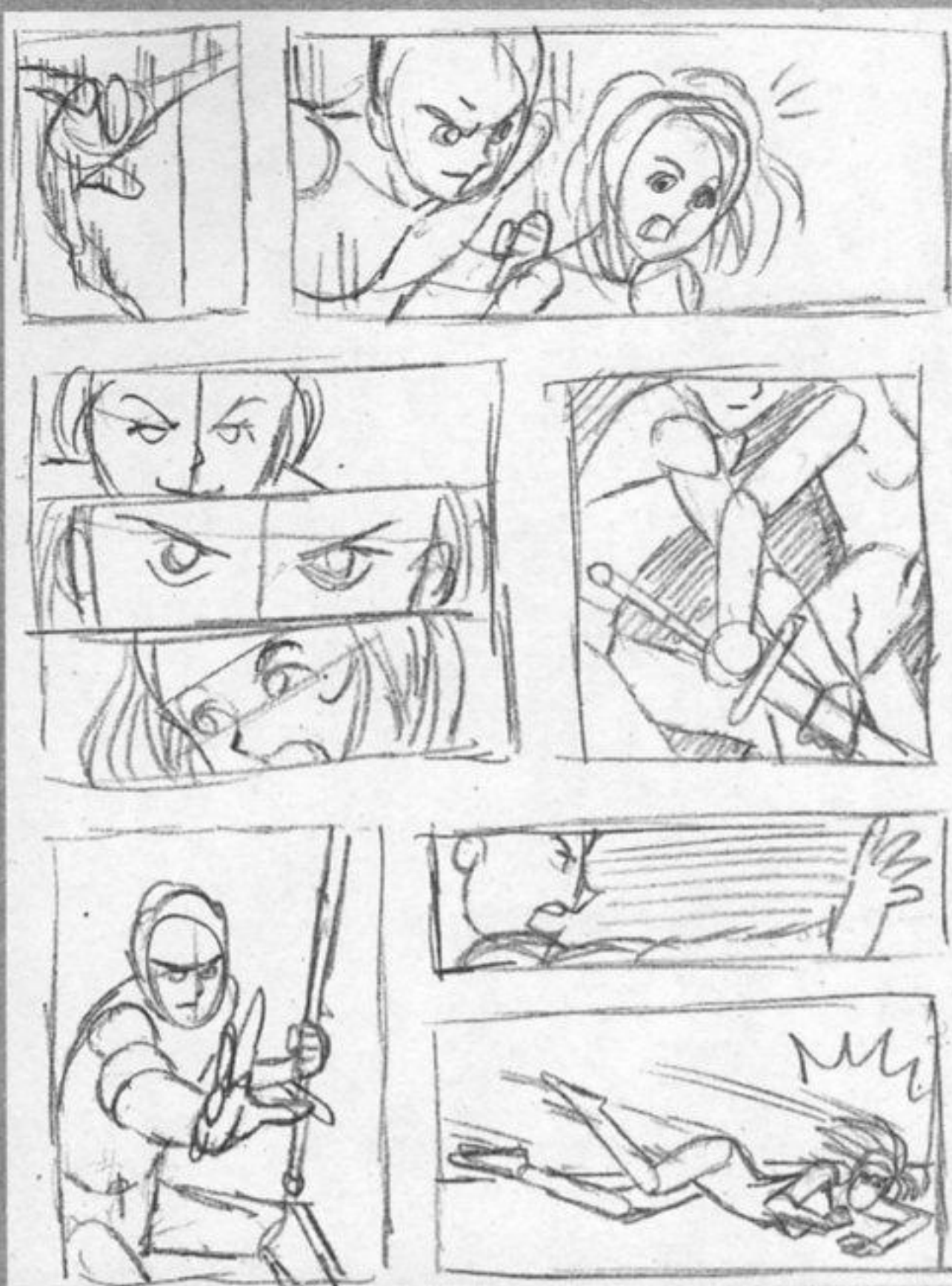


2

El story board es necesario y se utiliza también en cine y en televisión. Cuando se tiene el guión se precisa de visualizar de algún modo lo que está escrito. Aquí entra el trabajo de un dibujante que interpreta lo que lee y lo traduce en dibujos situando a los personajes en tomas y vistas que considere apropiadas para expresar de una mejor manera lo que cuenta la historia.

En historieta, que es lo que estamos estudiando, el story board no es menos necesario que en cine o televisión. Se usa porque generalmente las historias están pensadas para una determinada cantidad de páginas que pueden ser 8, 16, 24, 32, 40, etcétera, esto es, por múltiplos de ocho. Entonces, si tienes que contar una historia con 84 escenas y te dan 32 páginas para contar esta historia, ¿cuántas escenas o cuántas viñetas tienes que poner por página? De momento podría parecer un simple problema de aritmética, pero es un poco más complicado que eso, ya que quizá alguna escena requiera una página completa. En ocasiones hay una cara en toda una página y lo único que dice es... adiós, o algo así y no es que sea incorrecto, puede que la historia lo pida así. A veces una escena muy importante ni siquiera tiene texto, para esto existe el story board.

Lo que observas a la derecha es un story board de una secuencia que inicia en la página anterior. Puedes notar qué está sucediendo con tan sólo mirar los pequeños monitos.



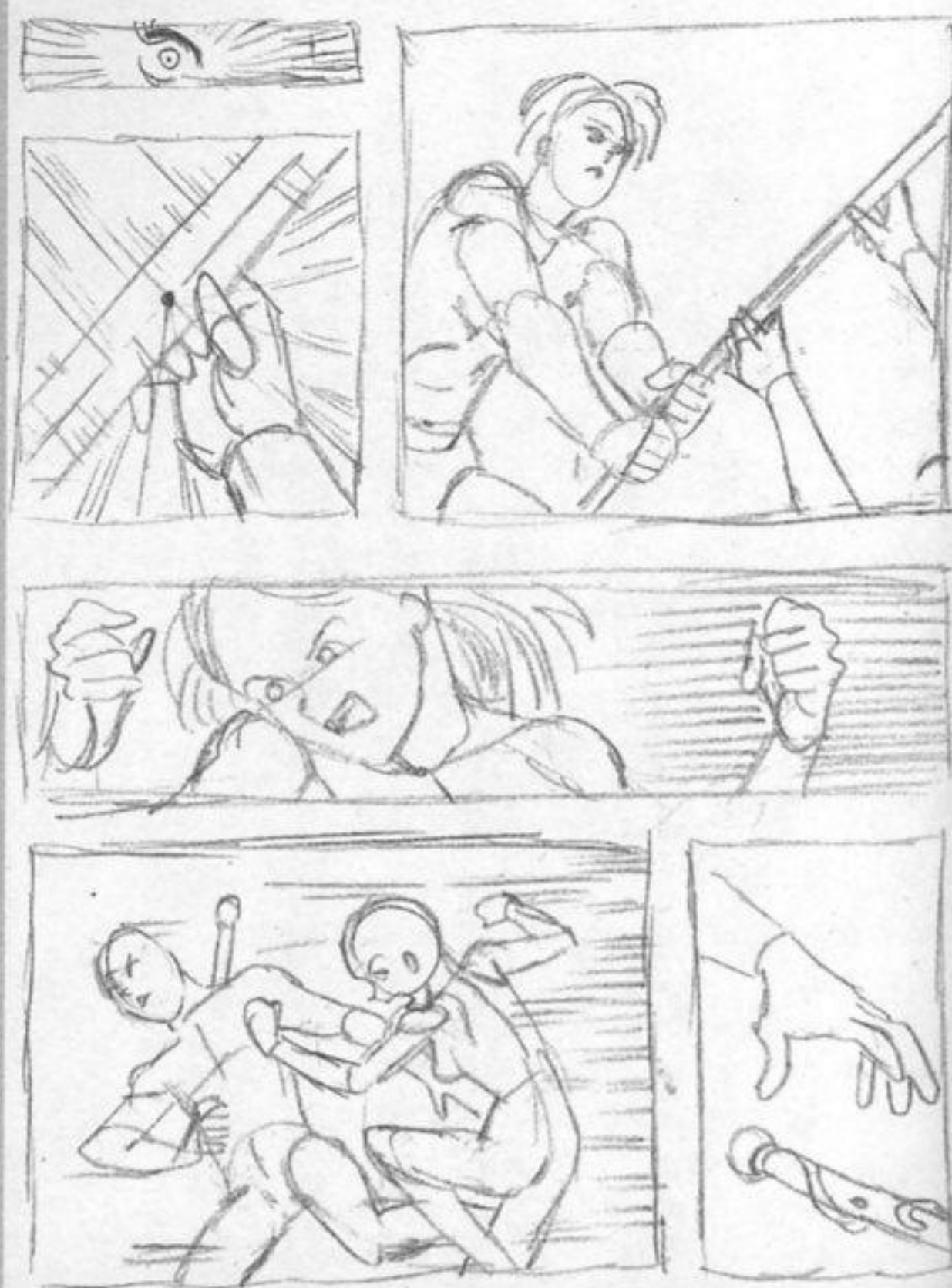
3



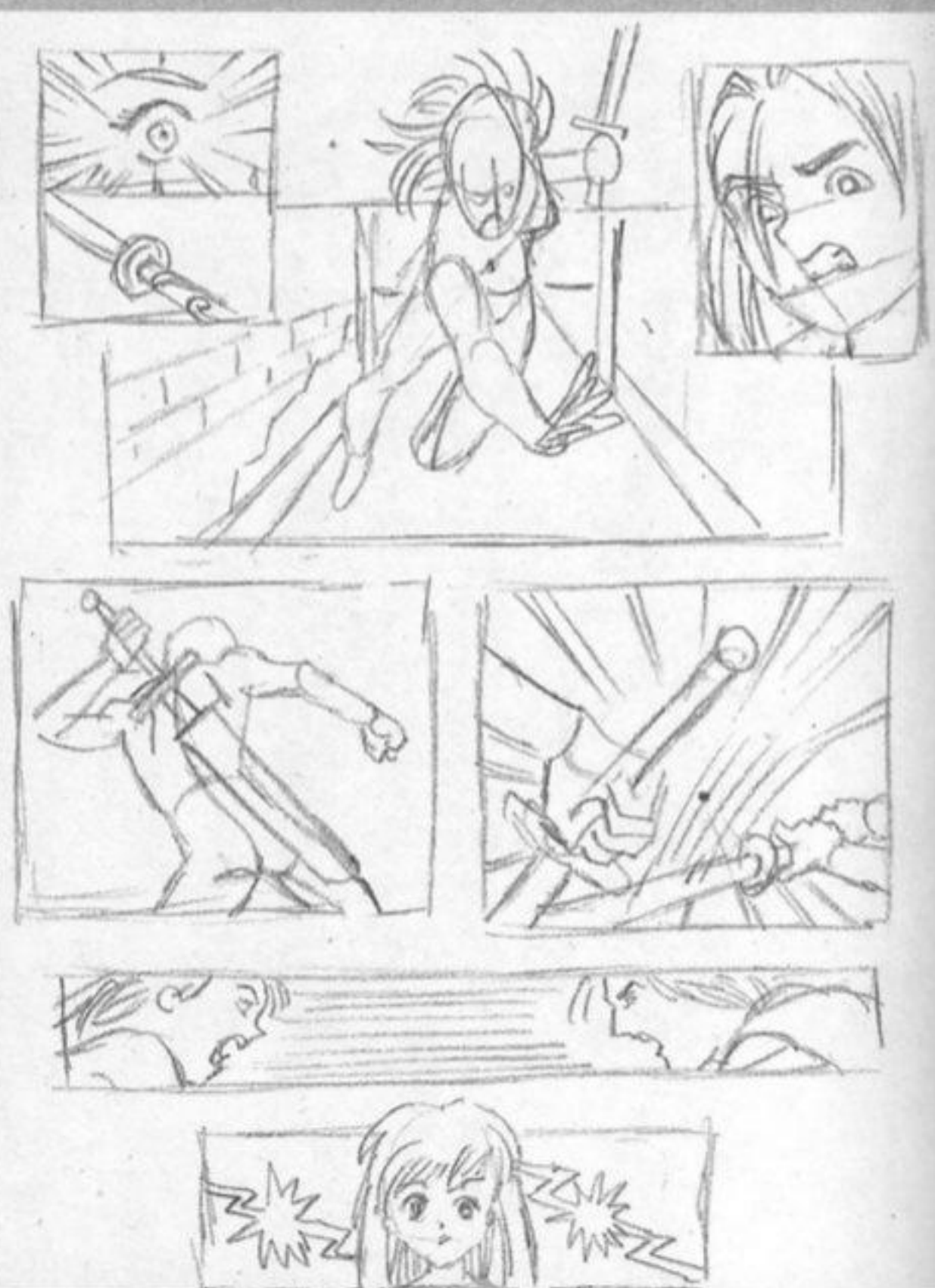
4

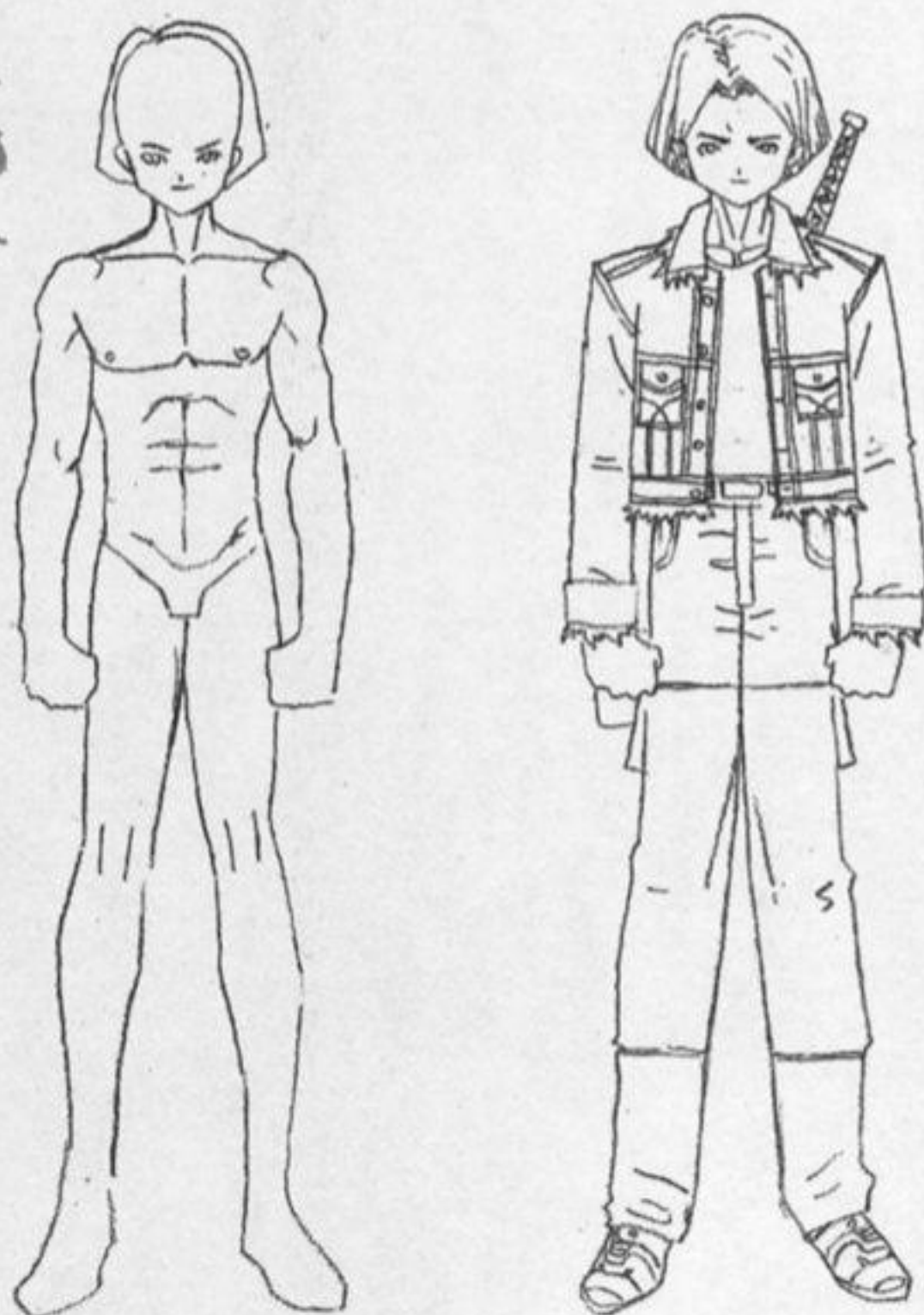
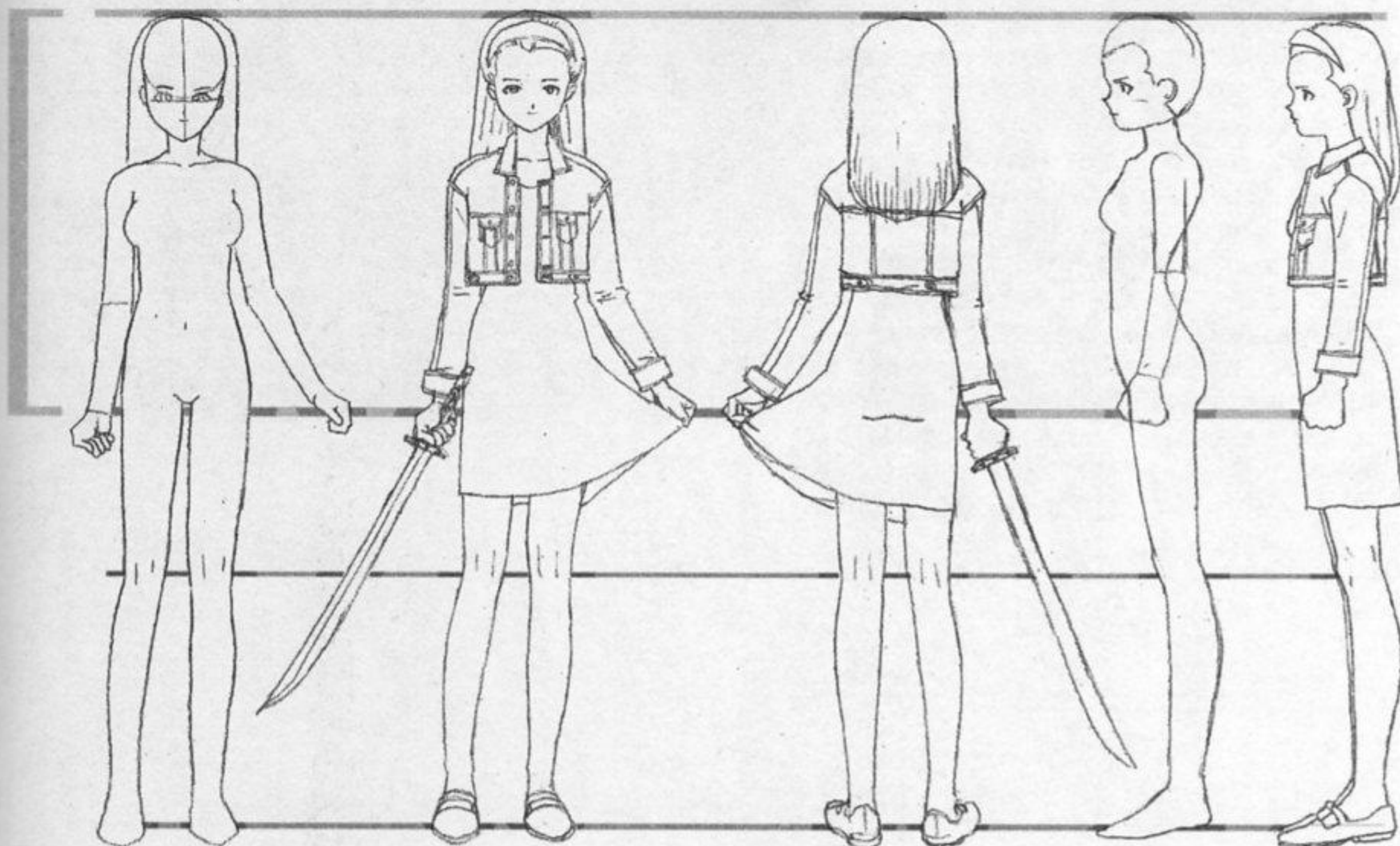
El story board tiene la ventaja de hacerse muy rápido y no necesariamente en grande. Lo mas común en historieta es hacer dibujos muy pequeños, a veces son tan burdos que sólo el que los dibuja sabe qué es lo que representan, y te permite equivocarte. En un story board puedes contar la historia usando páginas completas o varias viñetas para una misma acción sin importarte si te va a caber o no en las páginas que necesitas para contar la historia y a medida que te acercas al final ver si podrás llegar al desenlace sin que te sobren o te falten páginas. Si al terminar el story board sucede esto, lo revisas, corregir es muy fácil. Si te faltan páginas eliminas las viñetas que te parezca que sobran o si hay una página que tiene un sólo dibujo le puedes añadir uno o dos más con el fin de que el final del guión corresponda con el del dibujo en la historia. Si por el contrario te sobran páginas es más fácil aún, lo que hay que hacer es dibujar más viñetas en donde te parezca que hay saltos secuenciales o donde sientas que la historia no se entiende correctamente. Al dibujar más viñetas puede ser más claro, "una imagen dice más que mil palabras".

La secuencia que ves a la derecha consta de cinco páginas y es muda. Dado que casi todo es acción, la historia se cuenta por medio de las imágenes. El story board se dibujó en un rato a partir de una idea muy simple. Usando estos dibujos tenemos una idea bastante clara de lo que queremos. Otra ventaja del story board es que no se necesita detalle. Es más importante la idea que la realización.



5





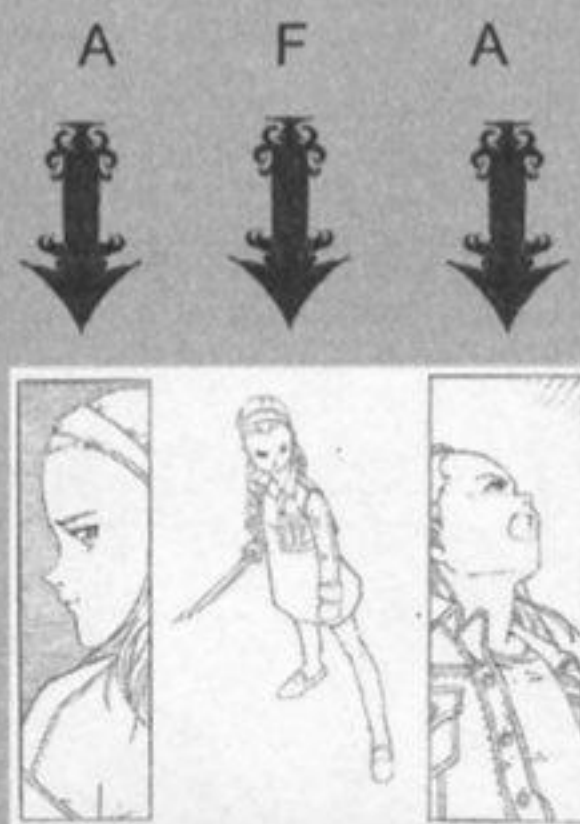
Antes de continuar con la hechura de nuestra secuencia, es importante recordar el diseño de personajes. Como lo revisamos en *DibujArte Book* en ediciones anteriores, se estudia el personaje en todos sus ángulos, sus proporciones y medidas, los detalles de su vestuario, etcétera, con el fin de no mentir al repetir al personaje en muchos dibujos, sino que se conserve el parecido y no haya errores de decencia.

Cuando hemos acabado el story board podemos empezar a bocetar las páginas como van a quedar al final en páginas grandes. El story board nos sirve como guía. Aquí hemos afinado la idea y los bocetos son más precisos. La escena se trata de una chica caminando solitaria que está siendo acechada por un enemigo. Ella lo presiente en el aire. En la segunda viñeta (aquí a la izquierda) hemos omitido el detalle de la figura, ya que lo que queremos destacar es la importancia del fondo. Esta viñeta es alargada y la figura es muy pequeña, porque en la primera viñeta aparece ella de espaldas. Por lo que sabemos de ella no conocemos dónde está. El fondo en la segunda viñeta nos sitúa en un lugar, en

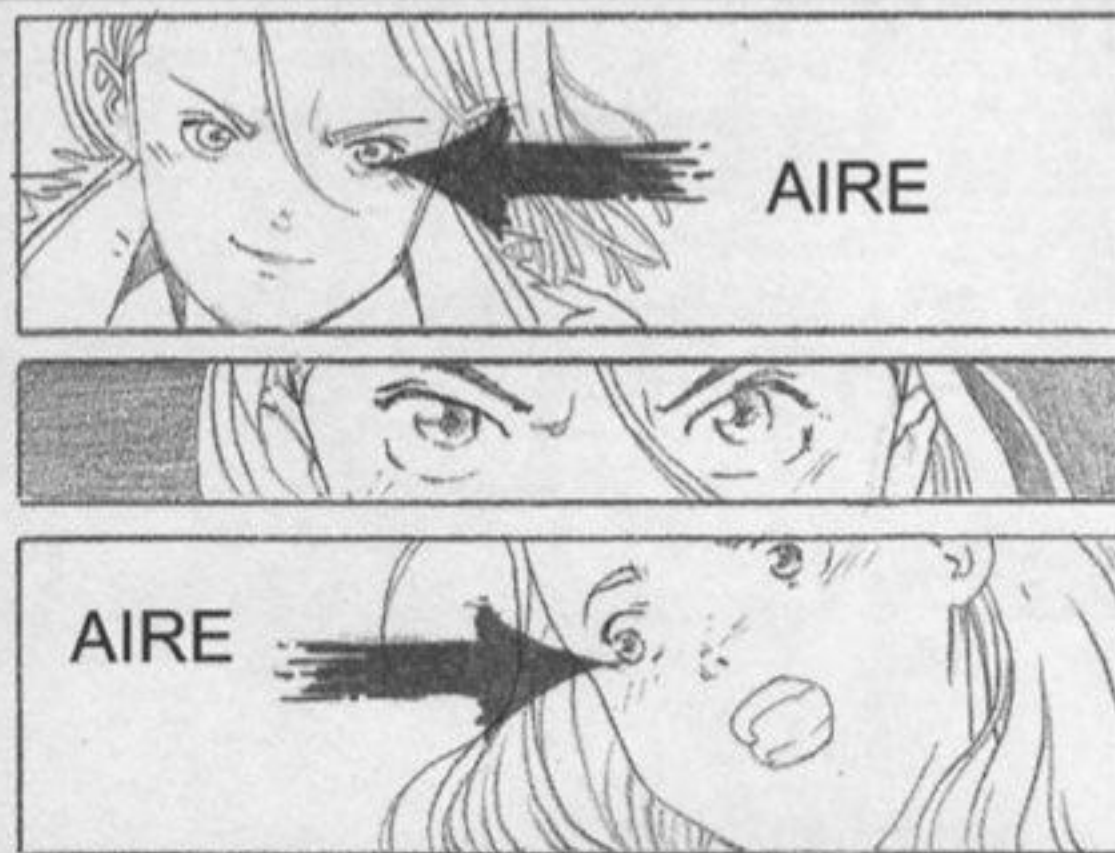
este caso una calle solitaria, y nos coloca dentro de la historia. Por eso la importancia de dibujar esto con detalle. Al dibujar historieta nunca menosprecies la importancia de los fondos.

En la primera viñeta colocamos la figura al centro dejando aire a la derecha e izquierda de la misma, de este modo la atención es dirigida únicamente a la figura.

En estas viñetas observa cómo intercalamos una figura completa (F) entre dos acercamientos (A), de este modo se logran equilibrar estas tres viñetas colocando pesos iguales en los extremos. Observaremos más ejemplos en las siguientes páginas.



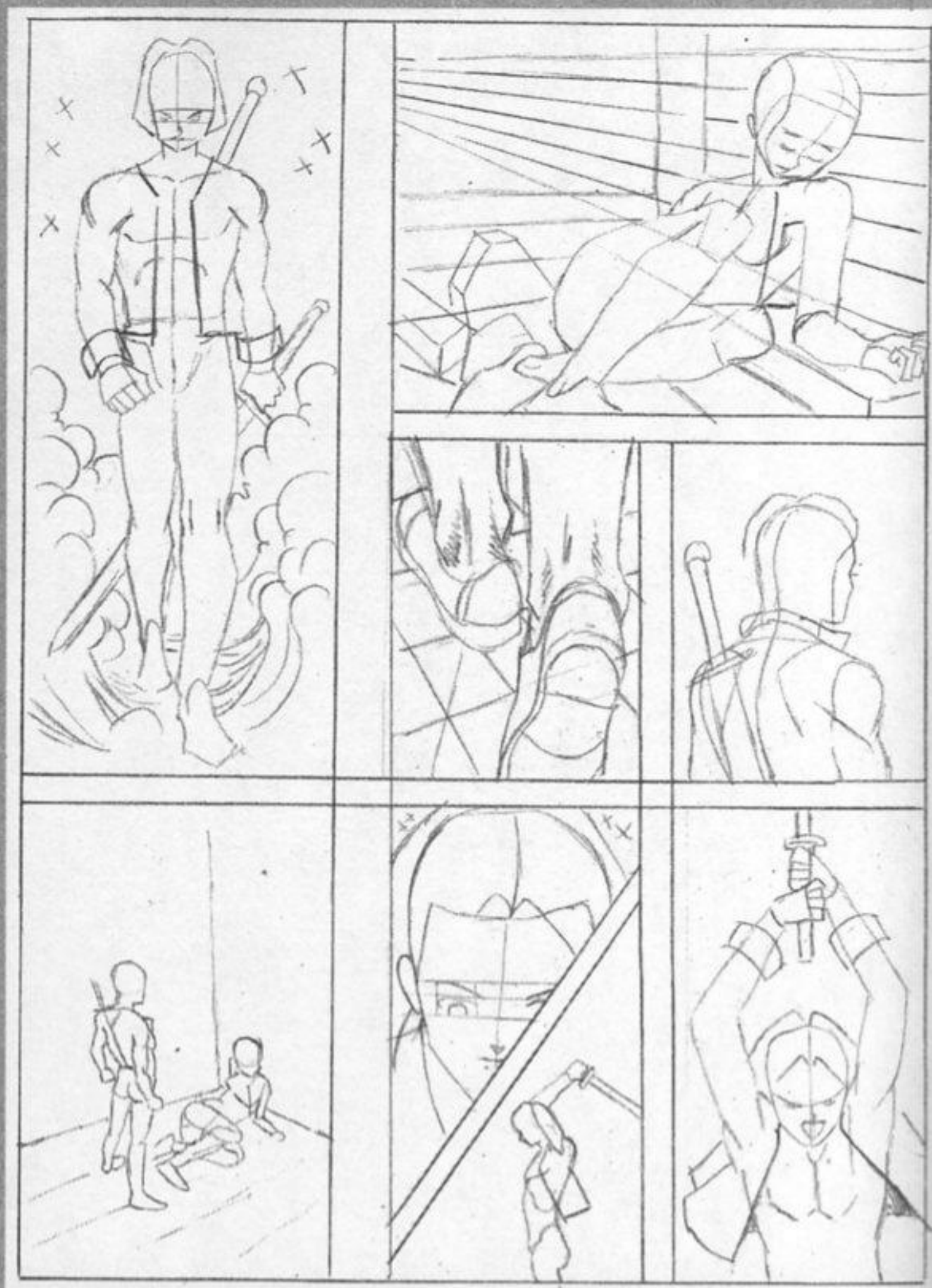
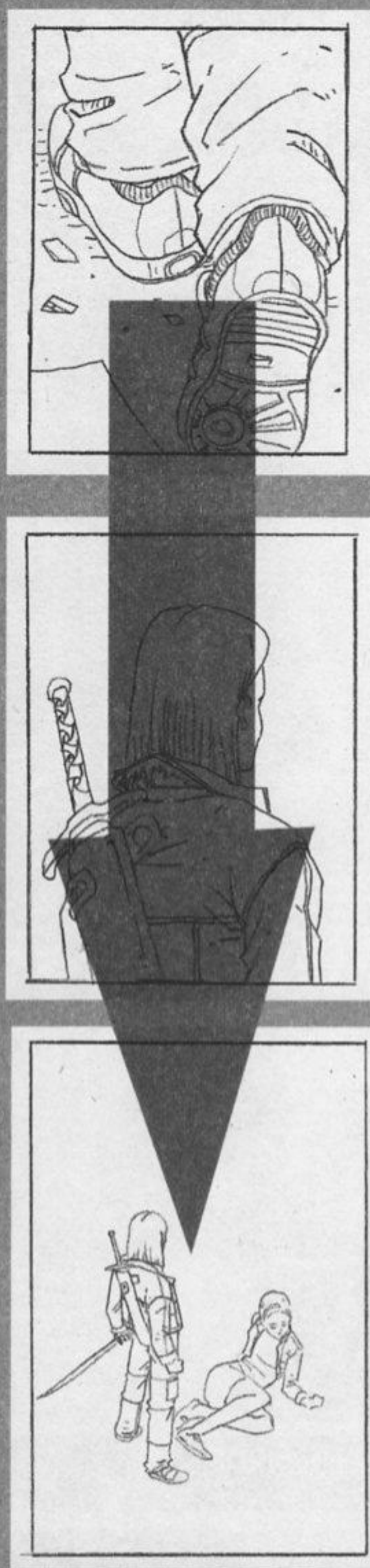
En esta página el enemigo aparece súbitamente sorprendiendo a la chica, quien es desarmada y atacada rápidamente. Aquí también usamos el principio de equilibrio en tres viñetas en particular (abajo). Observa que el personaje masculino se mueve hacia la izquierda y deja aire a la derecha. La viñeta del centro tiene igual de aire en ambos lados y la viñeta de abajo se mueve a la derecha y deja aire a la izquierda. Como se observa en el diagrama, los pesos visuales se equilibran dando una apariencia agradable a la página.



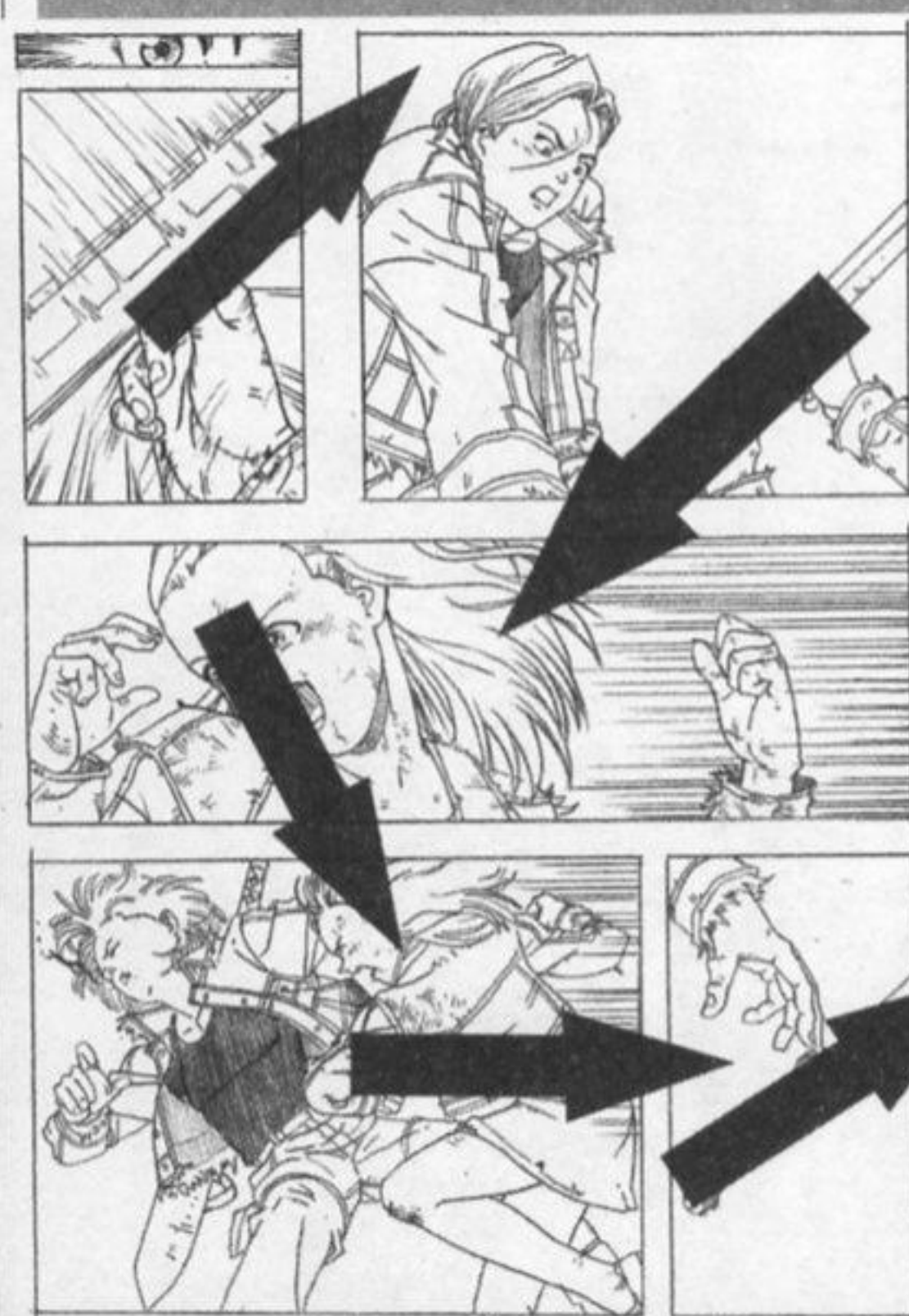
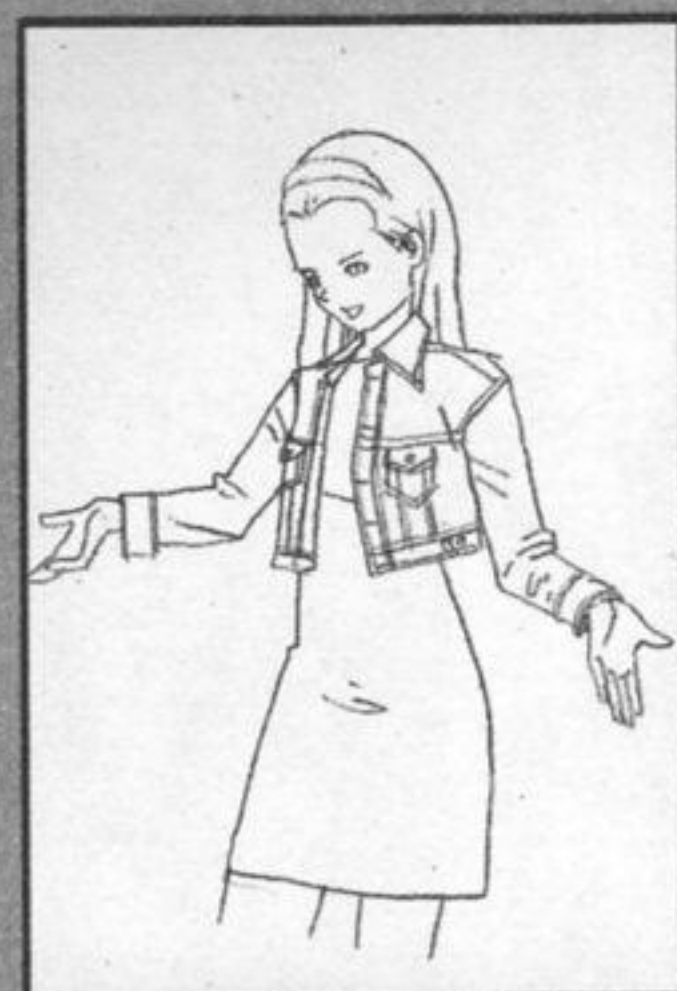
PESO

EN EQUILIBRIO

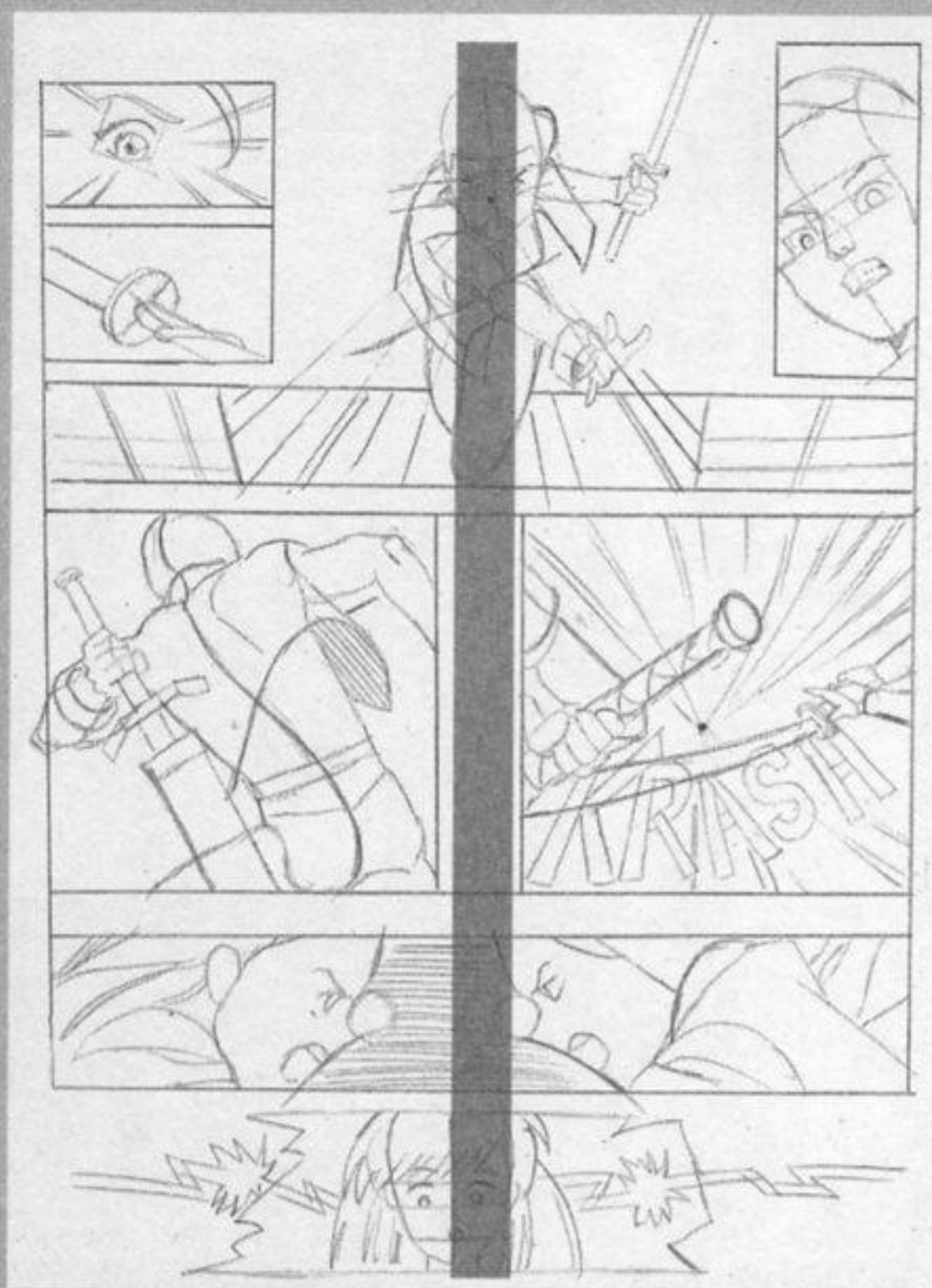
PESO



La narrativa visual en esta página tiene el objetivo de crear suspense y tensión en el lector. Para crear esta tensión se hizo en esta página una toma a los pies, una a la espalda del personaje y una general (como lo indica la flecha). Como verás, estas tres tomas alargan el momento en que el personaje que somete se acerca al sometido. Al alargar el momento y dibujar tomas incómodas, como los pies o la espalda se crea cierta agonía, lo cual es precisamente lo que queremos expresar en esta página.



Esta página tiene más acción que las anteriores, ahora en vez de dar una impresión de suspenso o tensión lo que queremos es que esta página sea más dinámica. Para esto buscamos que cada viñeta señale a la que le sigue. Por ejemplo, la viñeta 2 por medio de la espada señala a la 3, la cual nuevamente por medio de la espada señala a la 4. De este modo cada viñeta busca señalar a la siguiente por medio de algún elemento. Esto no sólo es aplicable para páginas con acción, sino en cualquier tipo de viñeta.

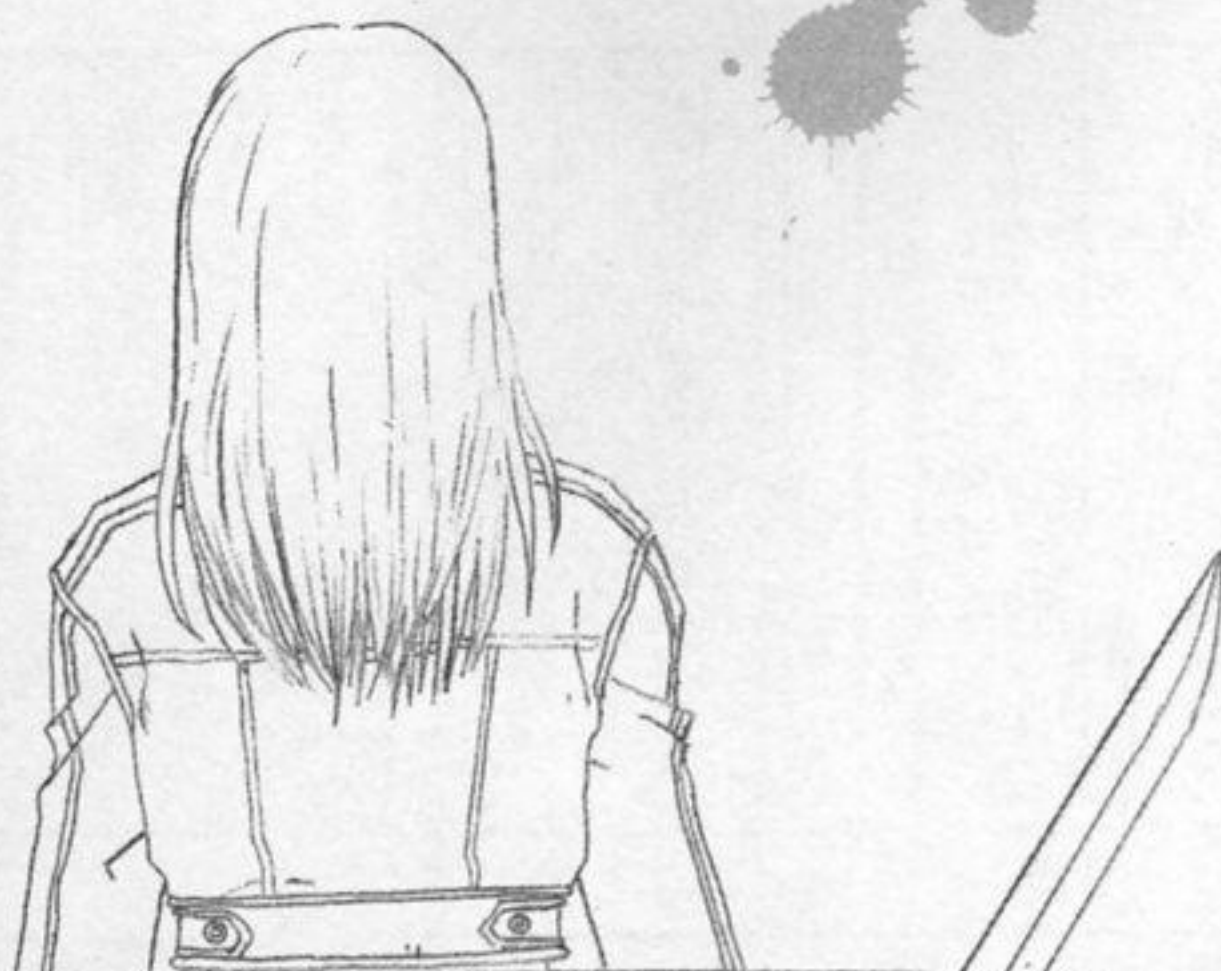


Observa que en esta página se usa un eje para dividirla en dos partes. Por medio de este eje podemos darnos cuenta de que la viñeta de abajo no está bien centrada. Esto lo corregiremos en la calca final al definir las páginas. Esta secuencia queda en continuación, pero se entiende que comienza una confrontación.

Como puedes ver, es necesario ensayar algunos dibujos que se nos dificultan en hojas aparte antes de pasarlos al boceto de la página definitiva. El trabajo en la historieta es mucho. Si se quiere trabajar con buena velocidad, se nece-

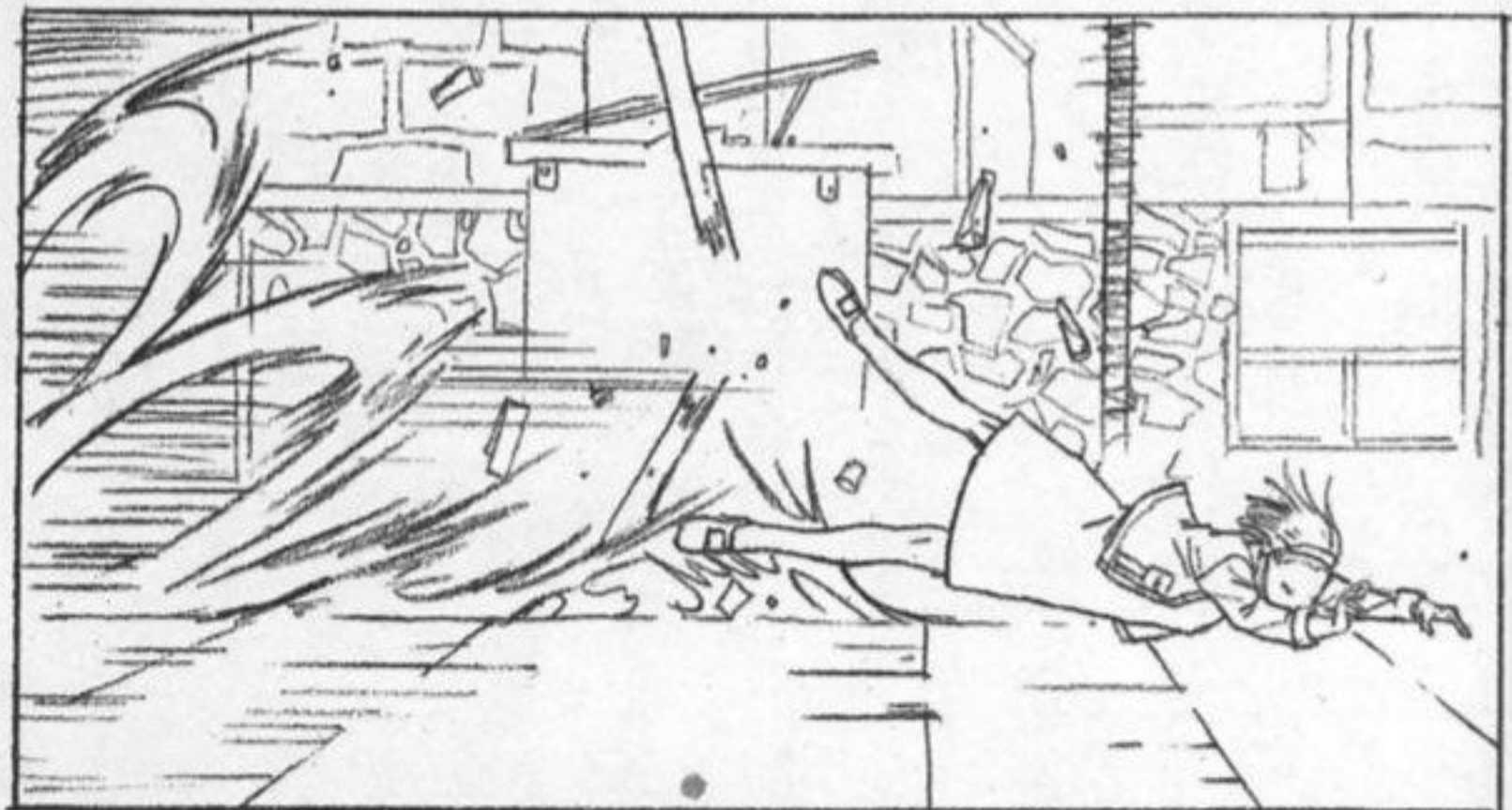
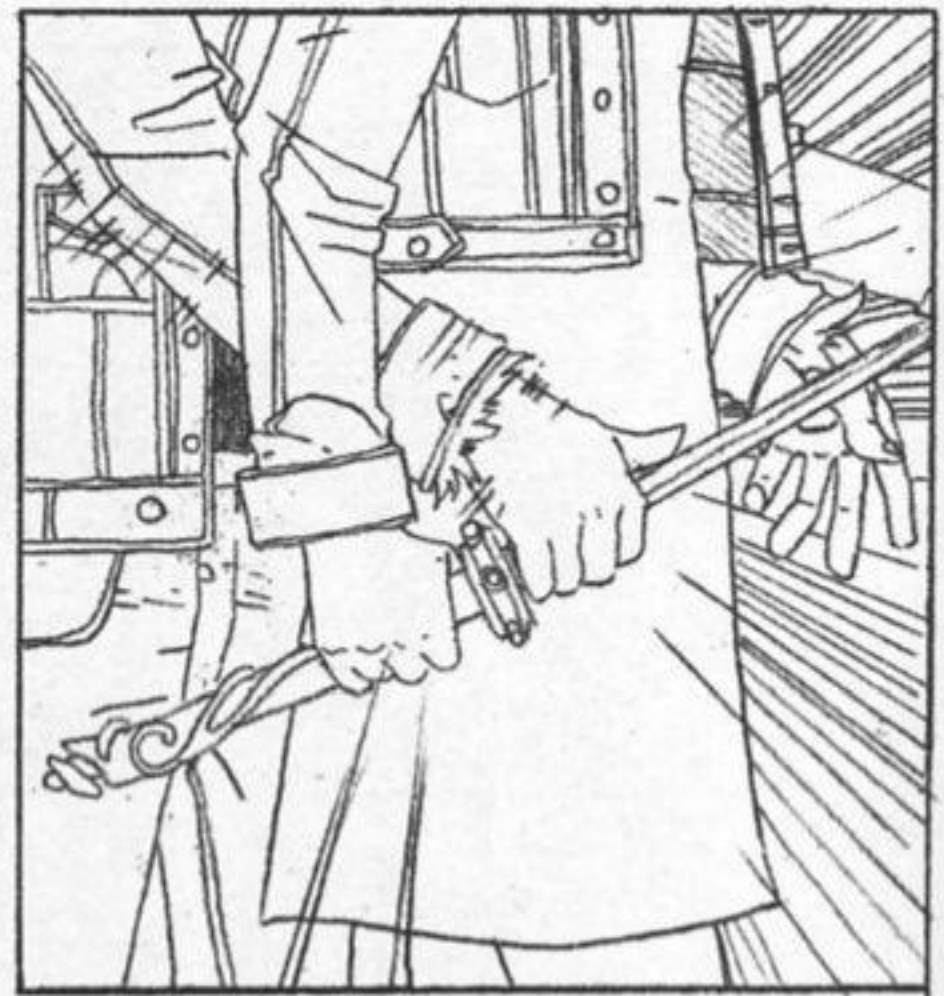
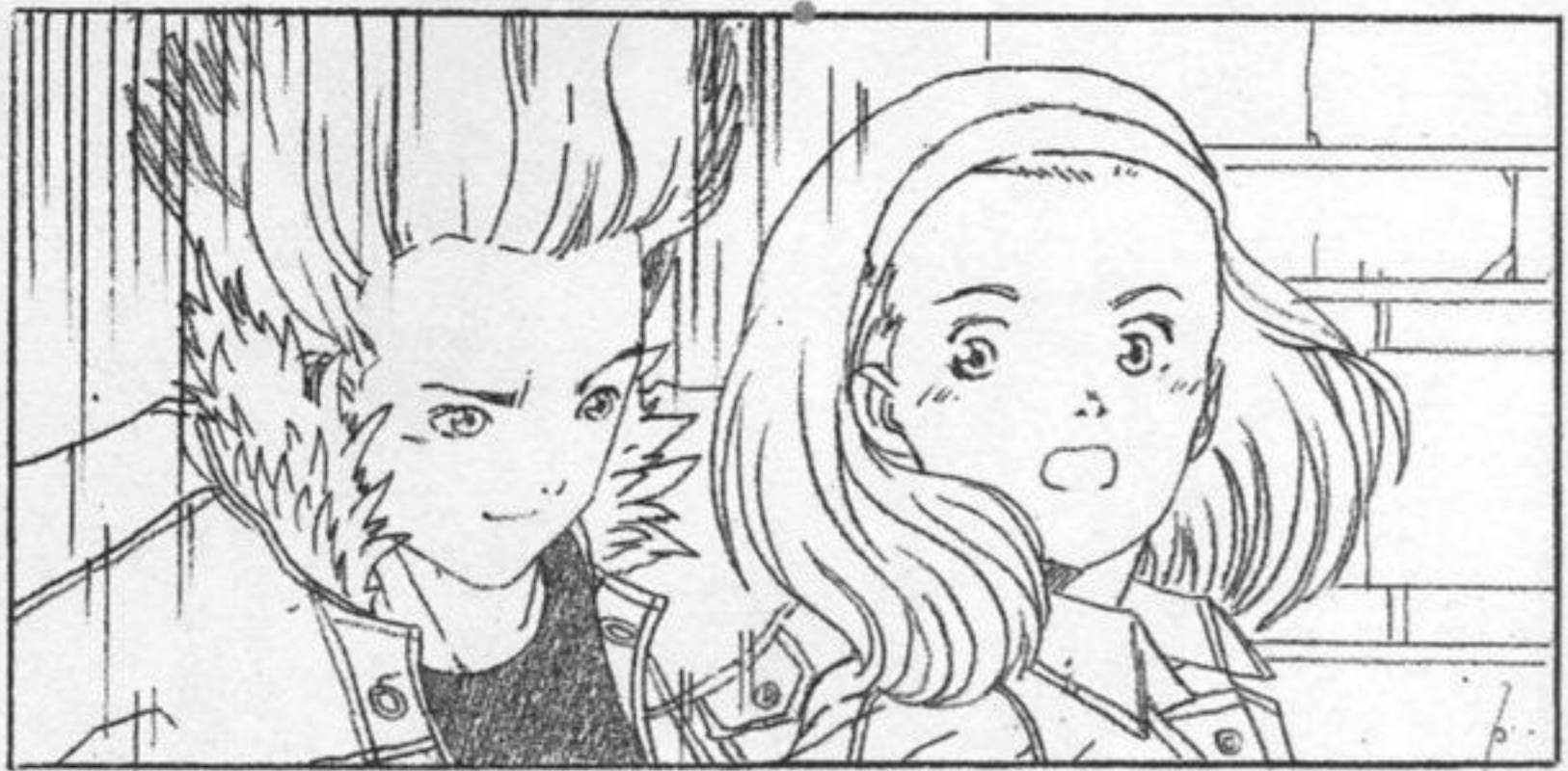
sita todo un equipo donde tres o más hacen tareas distintas como escribir, dibujar, entintar y corregir. Si quiere hacer todo el trabajo una sola persona, aparte de desgastante, puede llevar meses acabar un solo número de uno regular de 40 a 80 páginas. Dependiendo de la calidad de factura, de la de viñetas y de la velocidad del dibujante puede tomar incluso años.

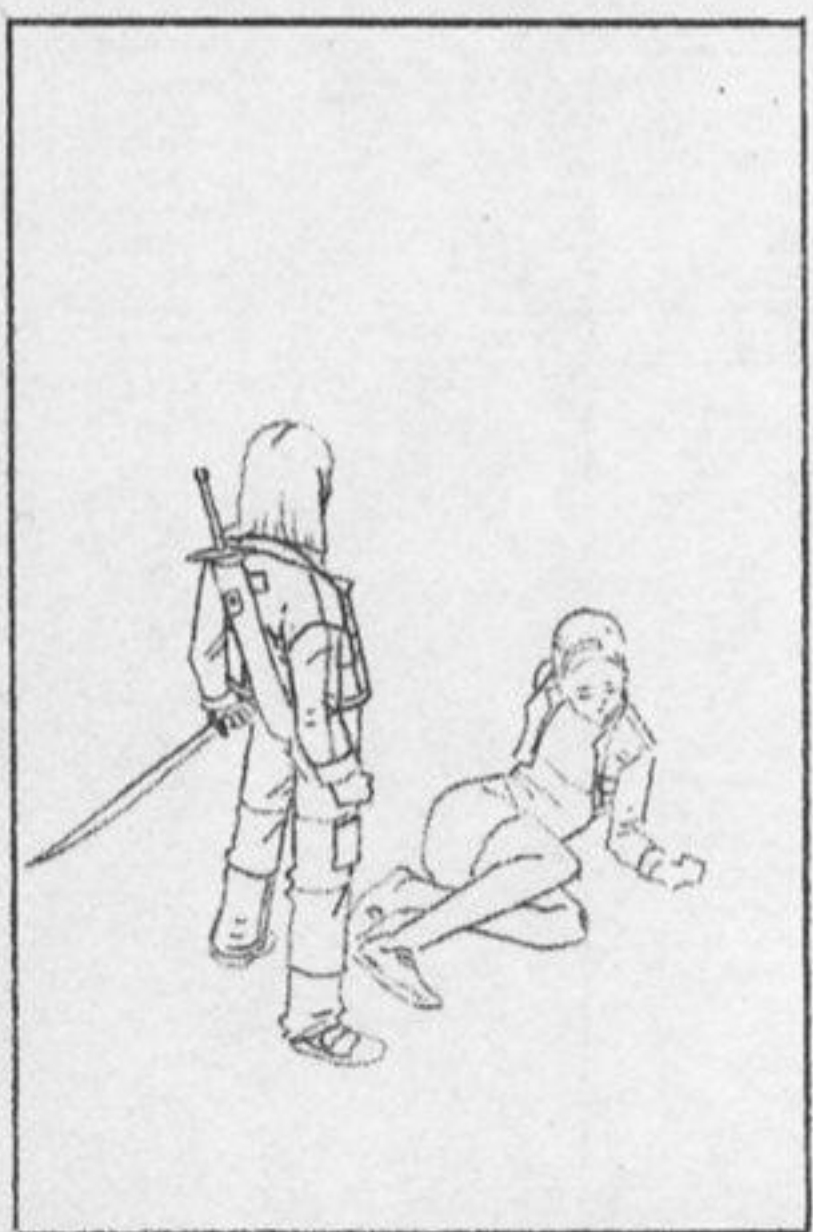
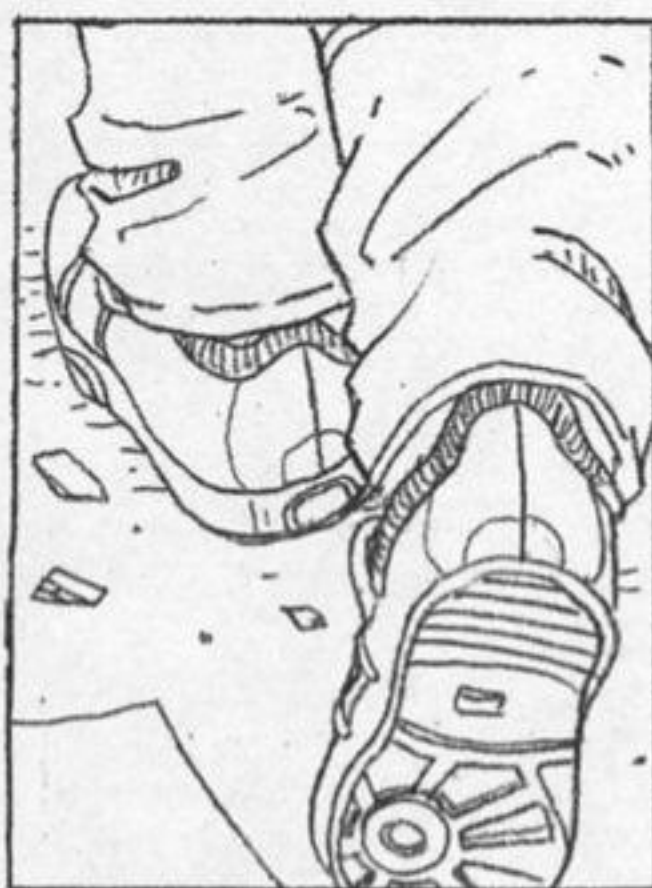
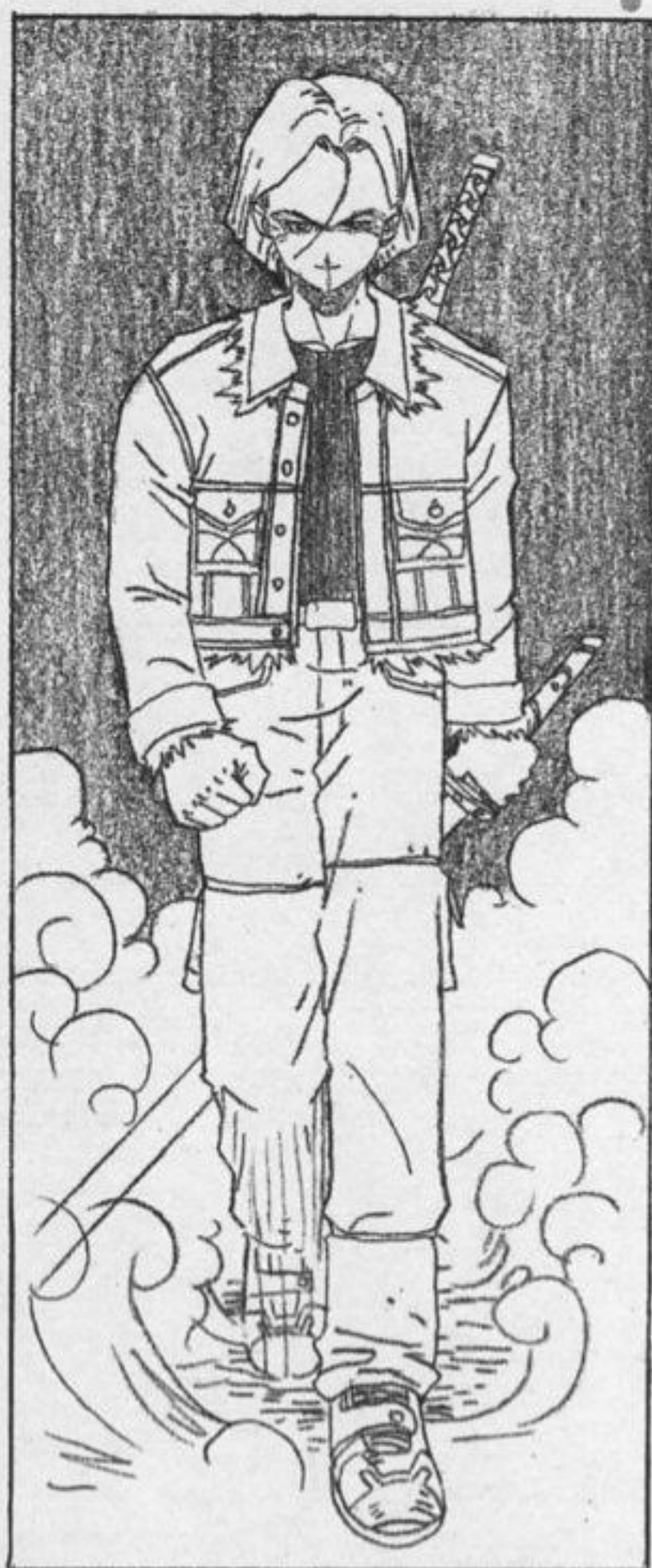
A continuación la secuencia final queda así:

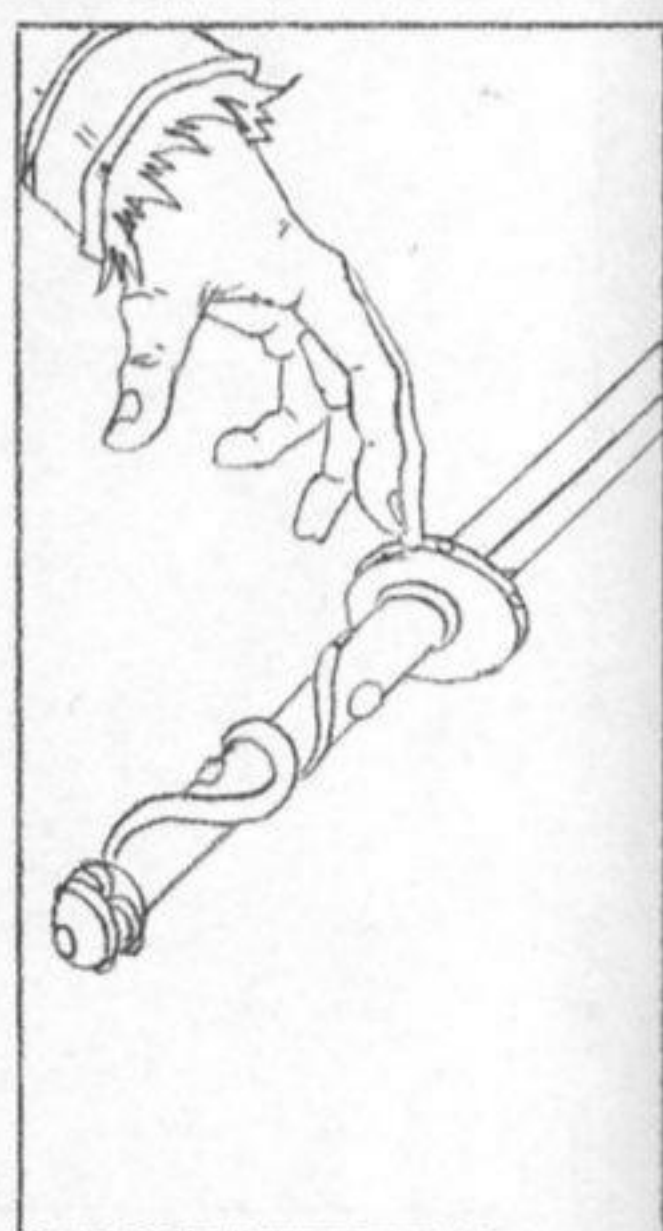
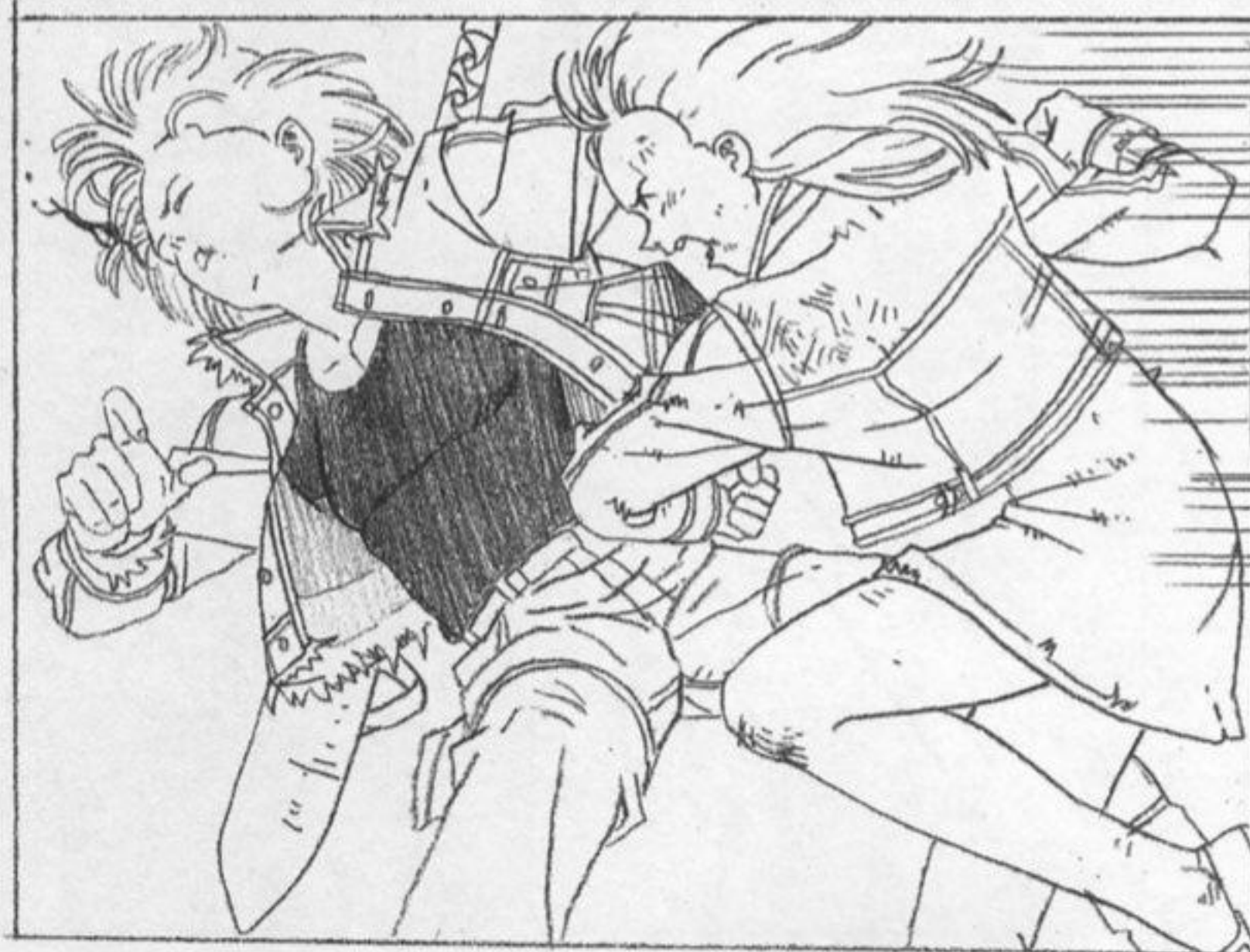


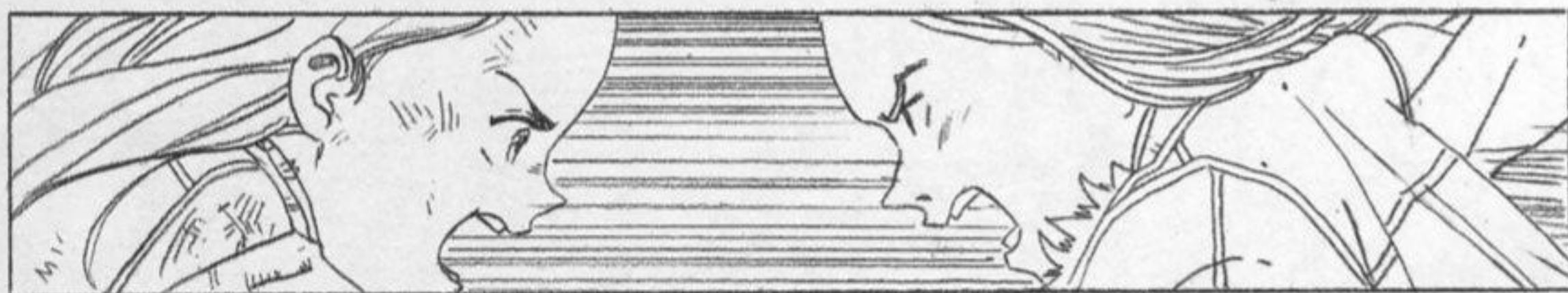
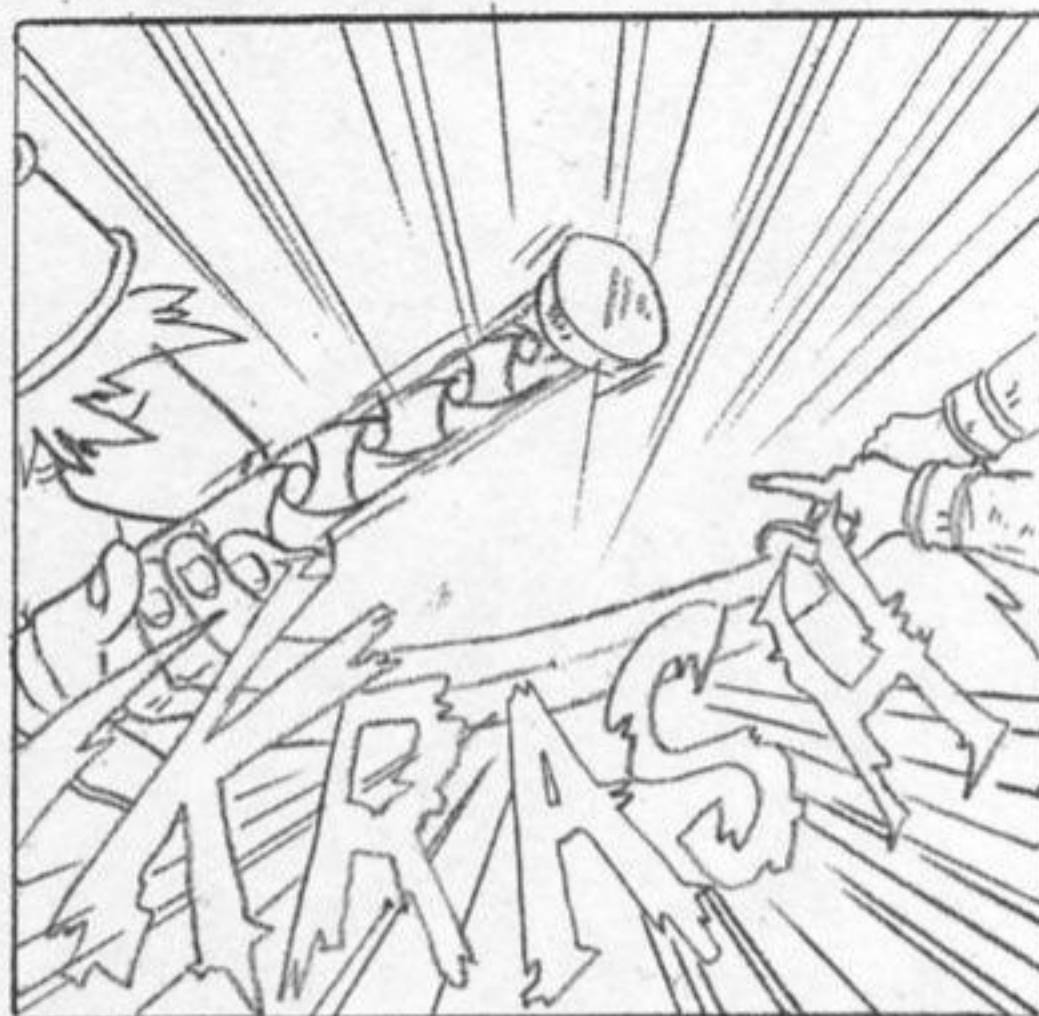
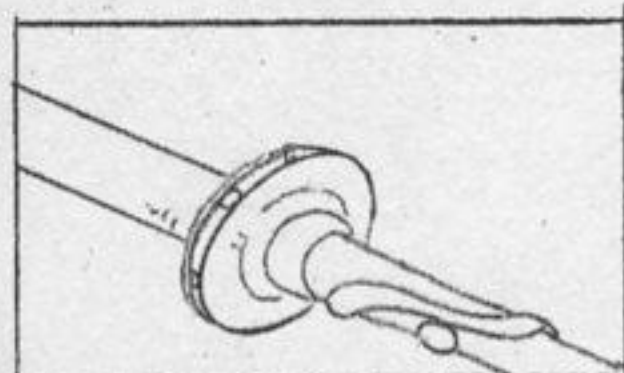


FLY

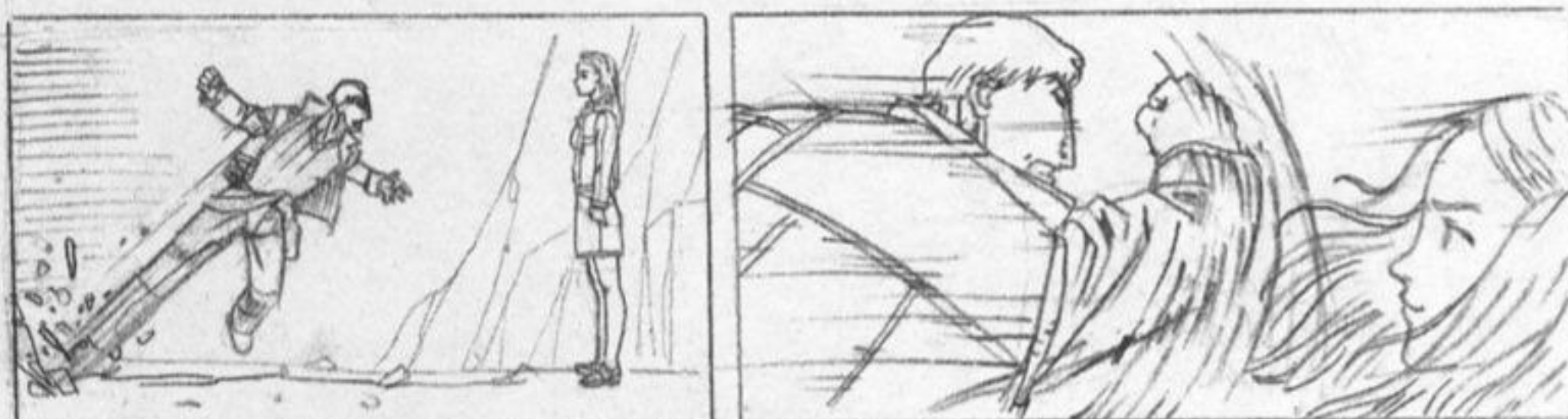




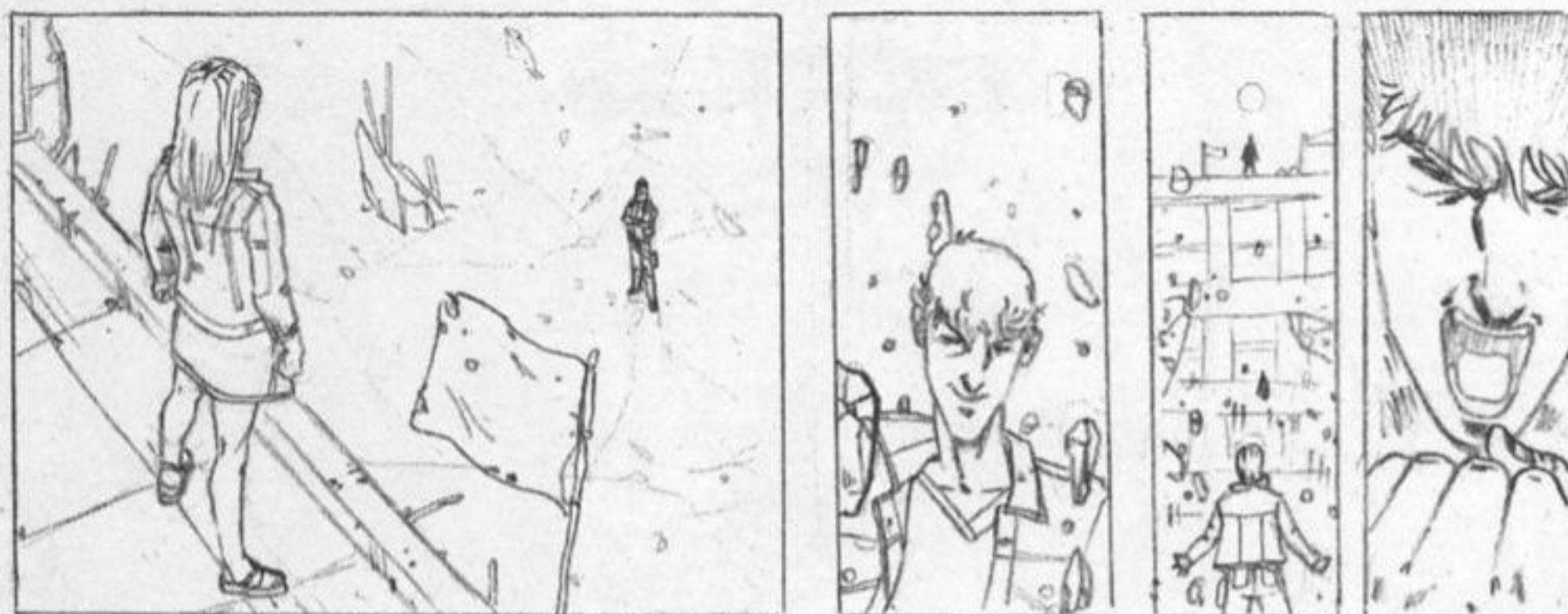




Esta página y la siguiente son otro ejemplo de una narrativa muda, es decir, con las imágenes la historia se explica a sí misma. Observa atentamente la intención de cada viñeta y de la página en general. Te darás cuenta de que tiene muchas viñetas. Cada página tiene su principio y su fin y al mismo tiempo están conectadas entre sí. Cada vez que dibujes una secuencia, recuerda aplicar los principios de los que hemos hablado.



El cómic en nuestro vecino del norte, la historieta aquí en México, el manga en Japón, el tebeo en España son diferentes modos de nombrar a una serie de personajes que por medio de globos nos cuentan una historia. Dibujar estas historias con un mismo personaje en diferentes ángulos, con variadas expresiones en diferentes paisajes, interactuando con otros personajes u objetos es un gran reto para todo dibujante. Este reto debe ser una motivación para ti que gustas del dibujo. Esperamos que este número te sea de utilidad, y hasta la próxima.



DibujArte **Book**

db_book@vanguardiaeditores.com

TOMO 13 **Cómo dibujar cómic**

DIRECTORIO

Editor Responsable

Juan Antonio Flores Valdovinos

Director Área de Dibujo

Esaú e Isaac Escorza

Dirección y Realización de Publicación

Hermanos Escorza

Diseño

Eric Miramón

Corrección de Estilo

Guillermo Ríos Bonilla

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos

Dirección General

Claudia Flores V.

Dirección Administrativa

Adriana Villalobos

Dirección de Operaciones

Verónica Maldonado

Dirección de Circulación



SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD

Marca 1323-0-100 Ext. 103

SUSCRIPCIONES

www.suscribeteonline.com

01-800-288-80-10

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?

Lourdes Nuñez y/o

Rafael Esquivel

Marca 1323-0-100

Ext. 111 y 112

www.vanguardiaeditores.com





DibujArte **Book**

ABRIL 2008

